科学时代

2005 7B

TV GAME 专门志 Tot.38

GAMEWIND 游戏风

新作之夏 激情之夏

格兰蒂亚III
新增同伴与系统全面剖析

第3次超级机器人大战α
原创主角与原创机体公布

怪物猎人2 怪物猎人PSP
制作人畅谈系列新要素

.hack//G.U.
口碑之作全面创新出击

超值追加

新作快递20连发！

暑期攻略第一波来袭

龙背上的骑兵2
全武器入手法＋章节剧情攻略

荣誉勋章 欧洲强袭
战略要点分析＋全要素大解析

杀手7
详细系统解说＋解谜完全指引

钢铁传说 沙尘之锁

依利斯的工作室 永恒玛娜2

泪之指轮传说系列 贝维克传说

劲击对谈 精彩辩论

次时代无责任解构

东瀛采风 特别策划

传世名作RPG的轨迹

火爆赠品 精美笔记本

第3次超级机器人大战α

ISSN 1005250X

定价：RMB 9.8

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.
※报名即将结止※
游戏大赛报名者请亲自到各门店报名
实况足球8大赛
新机地 铜锣湾旗舰店
（欢迎本地及全国零售/批发）
新机地地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1
电邮：gtco@e-gtco.com
官方网站：www.e-gtco.com
客户服务热线：0755-25198828
全国最强潮流游戏、动漫精品专门店
http://www.e-gtco.com
机迷会
新机地游戏专卖店
全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。
游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900
铜锣湾
0755-26754550/83328465
新机地铜锣湾旗舰店
华侨城 华强北 铜锣湾店欢迎您的光临！
新机地与全国巨头零售企业铜锣湾合作。打造一个游戏领域最具规模的全国连锁企业。深圳华强北铜锣湾、华侨城铜锣湾欢迎您的光临！
新机地模型专卖店
咨询电话：13798447600
军模
上万种各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。
新机地动漫书店、休闲书坊
品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。
新机地书店
动漫专卖店
电 话：0755-25192481
手 机：13828796288
联系人：陈小姐
（新机地休闲书坊）
24小时给您 最稳健、最可靠的
网上潮流游戏、动漫精品商店
交通银行太平洋卡号 60142811319431508 收款人：耿杰 联系人：杨宇红 电话：0755-25198828 手机：13802233900
客户服务专线：0755-82252632 或：0755-82286364 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

2005.7B
2005年7月15日
科学时代
GAMEWIND 游戏风
TV GAME 专门志 Tot.38

CONTENTS

激情之夏 口碑名作全面创新出击
东瀛采风 传世名作RPG的轨迹
龙背上的骑兵2全武器入手法与剧情攻略
杀手7详细系统解说＋解谜完全指引

GAME INDEX

GBA
国夫君热血合集 36

GC
马里奥棒球 34
马里奥聚会7 35

PSP
怪物猎人P 9
漫画同人会 28

PS2
怪物猎人2 9
格兰蒂亚III 12
第3次超级机器人大战α 16
.hack//G.U. 18
零 刺青之声 20
神话传说 22
影之心 新的世界 25
装甲核心LAST RAVEN 26
梦幻之星 宇宙 27
式神之城 七月夜幻想曲 29
捉猴3 30
特别秘密行动组 31
支配之城 32
马克艾文的收获：世俗压力下的自由 33
喧哗番长 49
钢铁传说 沙尘之锁 50
C1方程式赛车大激斗 53
龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑 54
依利斯的工作室 永恒的玛娜2 62
荣誉勋章 欧洲强袭 66
泪之指轮传说系列 贝维克传说 71
杀手7 85
天外魔境IIINAMIDA 97

XBOX
特别秘密行动组 31
荣誉勋章 欧洲强袭 66

XB360
全自动 40
QUAKE4 41
上古的卷轴IV：遗忘 42
死刑犯 犯罪的起源 43

其他栏目索引
情报网络 2
热门视点 6
游戏时刻表 8
新作评议会 100
GW信箱 101
G画廊 106
Our Shop 107
漫动作 109
读编漫话 110

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

9 新作主打
PSP 怪物猎人P 9
PS2 怪物猎人2 9
PS2 格兰蒂亚III 12
PS2 第3次超级机器人大战α 16
PS2 .hack//G.U. 18
PS2 零 刺青之声 20
PS2 神话传说 22

25 新作快递
GBA 国夫君热血合集 36
GC 马里奥棒球 34
马里奥聚会7 35
NDS 露娜 创世纪 37
大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗反反复复大作战之卷 38
DigDug Dingging Strike 39
PSP 漫画同人会 28
PS2 影之心 新的世界 25
装甲核心LAST RAVEN 26
梦幻之星 宇宙 27
式神之城 七月夜幻想曲 29
捉猴3 30
特别秘密行动组 31
支配之城 32
马克艾文的收获：世俗压力下的自由 33
XBOX 特别秘密行动组 31
XB360 全自动 40
QUAKE4 41
上古的卷轴IV：遗忘 42
死刑犯 犯罪的起源 43

54 攻略特工队
PS2 龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑 54
PS2 依利斯的工作室 永恒的玛娜2 62
PS2 荣誉勋章 欧洲强袭 66
PS2 泪之指轮传说系列 贝维克传说 71
XBOX 荣誉勋章 欧洲强袭 66

85 大攻略
NDS SD高达G世纪DS 94
PS2 杀手7 85
PS2 天外魔境III NAMIDA 97

49 初心锦囊
PS2 喧哗番长 49
钢铁传说 沙尘之锁 50
C1方程式赛车大激斗 53

44 东瀛采风
传世名作RPG的轨迹 44

102 劲激对谈
"次时代"无责任解构 下 102

■社长／总编辑：陈日岷 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：陈松南 肖滏龙 ■高级编辑顾问：周亮 ■主办：海南省科技咨询服务中心 ■出版：科学时代杂志社 ■编辑：科学时代杂志社编辑部 ■社址：中国·海南省海口市公园路3号 明星大厦403室 ■编辑部电话：0898-66520319 ■传真：0898-65349204 ■邮发代号：24-165 ■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■广告许可证：琼工商广字04号 ■总期数：下半月刊175B ■出版日期：2005年7月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：广州市东山区金穗路42号星汇园二楼 邮编：510630 E-mail: gamewind@vip.163.com

本刊作者文责自负，对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News 2005.7B

PS3 世界 PS3开发工具严重不足

开发工具的不足难免影响到主机发售时的游戏数量。

虽然SCE已发表PS3预定在明年春季推出，但是现在却有消息指出，用来提供给开发商使用的PS3开发工具严重不足，现阶段能给第三方厂商的开发工具全球仅有100套左右，这当然不能满足游戏开发者的需要。自然，如EA、KONAMI、NAMCO、BANDAI、CAPCOM、SQUARE ENIX及ROCK STAR等大厂是必定有份的，而且他们肯定不会只能分到一套那么少，这就可能导致许多中小厂商分不到开发软件，既然没有开发工具，更遑论要为PS3开发游戏了。而大厂一般都会先开发游戏大作，而大作又往往制作需时，对于目标在明年春季发售的PS3来说，很有可能导致主机发售时欠缺对应软件的情况。

PS2 日本 影之心新作将有限定版

该游戏的限定版样本。

预定在7月28日推出的RPG游戏《影之心　新的世界》，除了普通版之外，还会有限定版“PREMIUM BOX”。现在已经有该限定版的的图片公开，其中收录了特典映像、特别音乐CD、乔尼特制T恤、夏娜亚耳环型钥匙扣电筒、特制B5记事簿，以及云尼迪拿★★三兄弟的电话绳，喜欢该系列作的玩家千万别错过了。

XB360 世界 XBOX360主机无法全球同时发售

以前Microsoft曾表示预定同时在北美、欧洲及日本推出的次时代主机XBOX 360，目的当然是为了营造全球电子娱乐界的爆炸性话题。不过现在这个如意算盘已打不响了，根据厂商表示，北美版将仍然会是最早面市的，预定是在11月下旬的感恩节推出。至于日本版则预定在12月底登场，因此玩家不用担心会像当年XBOX迟那么久才推出。暂时仍不知道XBOX360是否会也有地区码，但相信很可能也像现在XBOX软件这样，有部分采用全区码，以便于亚洲地区售卖。

美国会提早一个月有得玩。

PS3 美国 荣誉勋章系列新作将成为PS3护航作品

根据美国游戏网页透露的情报，ELECTRONIC ARTS正在开发以第二次世界大战为背景的FPS系列名作《荣誉勋章》的最新一代，副标题暂称为“AIRBORNE（空降之师）”，而对应机种是PS3。事实上该系列不久之前才于GC、PS2及XBOX上推出了新作《荣誉勋章 欧洲强袭》，而接着开发续作也可以说是情理之中的事。不过该系列向来都是全机种至霸的，尽管目前只公布了PS3版，但估计此作品最终会登陆到所有家用机平台上，而PS3版与XBOX360版可能是同期推出也说不定，至于更迟发售的REVOLUTION版就势必会落伍了。

PSP 日本 PSP官方新周边下月中旬推出

线控的耳机。

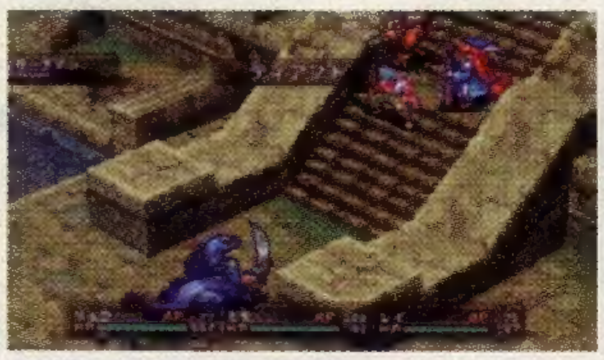
电池充电器。

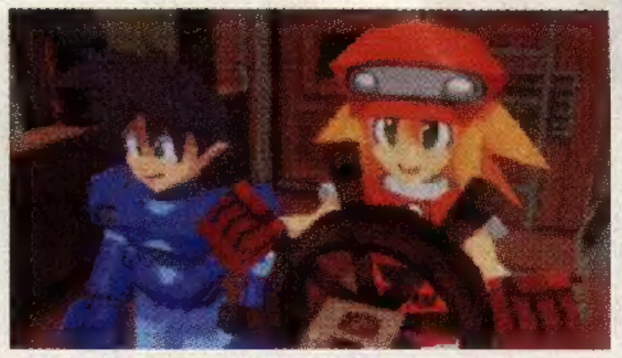
自PSP推出以来，既然有求就自然有供，不少公司纷纷推出相关周边产品而捞了一票。因此作为主机生产商的SCE当然也不会错过机会，现在厂商就公布了两款最新的PSP周边，分别是设有线控的耳机（黑色）和电池充电器，后者是让一些购买了后备PSP电池的玩家，能用它来充电，而且充电的时间要比经由主机充电快1个小时左右。线控的耳机售价2940日元，电池充电器售价3675日元，预定7月14日发售。

PSP 日本 《龙战士III》游戏画面公开

本刊曾报导PSP版《龙战士III》预定8月25日推出，现在终于正式有画面公开。PSP版基本上是完全移植，当然画面也因为PSP的屏幕而作了相应的调整。此外，还会设有一个独立游戏的钓鱼模式，对于未曾玩过PS版的玩家是一次体验的好机会。而预订该作品还会附送迷你攻略本。

另外以前提到的CAPCOM还会移植《洛克人DASH》至PSP，现在已知道除了第一作“钢之冒险心”外，还有第二作《洛克人DASH EPISODE 2 巨大的遗产》，这两款作品都是完全移植。第一作预定8月4日推出，续作则预定9月8日发售，售价各为3990日元。相信日后厂商还会陆续把PS游戏移植至PSP上。


PSP版《龙战士III》的画面。


《洛克人DASH》的PSP版画面。

PS2 日本 WE9最新情报公开

KONAMI超人气足球游戏“《世界足球胜利十一人》系列”，其最新作《WE9》已定于8月4日推出，大家都知道，本作厂商除了会继续以日本领队济科为形象代言人，还会加入日本队代表中村俊辅。“《WE》系列”至今累积销量超过2140万套，本作会追加新模式“NIPPON CHALLENGE GO FOR 2006”，那是一个以体验日本领队工作，如何带领日本国家队通过世界杯预赛进入决赛周以至成为冠军的模式。至于网络模式方面当然仍然能够进行网上对战，并且从《WE8LE》中汲取经验，使用更佳的数据传送方法，让玩家以MASTER LEAGUE球队进行淘汰赛，可由小组预赛开始打至决赛。其他强化方面，会追加两种新的球员位置“WING BACK(边卫)”和“SECOND TOP(助攻前锋)”，当然也有追加新的球员动作和基本踢球动作，并且首次加入下雪的天气。

本作由济科和中村俊辅担当游戏形象角色。

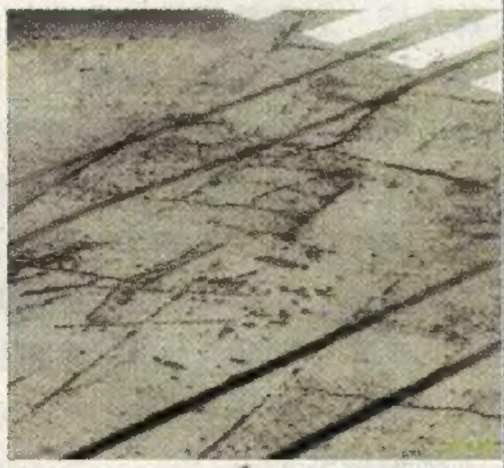
此外作为“《WE》系列”特色的MASTER LEAGUE自然也有所强化，例如新增更多不同的成长曲线，令成长系统变化更多。还会加入新的训练项目，令强化部分变得更加仔细。另外还追加了一个“MEMORIAL MATCH”机能，让玩家保存与朋友对战的比赛结果，最多可以保存20人份量的胜率统计值。本作有这么多追加内容，各位《WE》迷绝对不容错过啊！

PS2 美国 美版DQ VIII将有追加新要素

在日本大热卖的RPG大作《勇者斗恶龙Ⅷ》，其美版正在如火如荼地开发中。据SQUARE ENIX公布，本次美版并非单纯地翻译成英语推出，而是将追加一些日版没有的新元素。其中包括游戏中的过场映像、新的魔法，以及每位角色都有新的特殊技，不过该作品仍未决定何时推出，很有可能就是今年圣诞。

XB360 美国 PGR3更多新情报

将会与XBOX360同步推出的赛车作品《哥谭赛车计划3》，其开发公司BIZARRE CREATIONS较早之前在网页内公开了一幅画像，那是在游戏中赛道的路面表现，玩家会见到能够做出极度逼真的路面效果，连那些凹凸不平的损耗肌理都能呈现出来，当然比赛中大家未必能看得这么仔细，但是却证明了开发人员一丝不苟的精神。此外游戏还会搭载新机能“GOTHAM TV”，类似体育新闻那样，包含各种相关游戏的情报发放，例如哪条赛道有玩家破了纪录，又或是其他玩家能够欣赏到别人惊世骇俗的驾驶技术的REPLAY等等，令游戏的趣味性进一步提升。


这些是游戏中表现出的街道质感。

XB360 美国 XBOX360年底游戏名单确定

在XBOX360的发表会上，厂商表示目前有160款该主机的游戏正在开发中，并且目标是截至2005年底会有25至40款游戏面市，虽然不知道这个承诺是否能兑现，但根据美国当地媒体报导，已经有13款游戏确定可在年底前问市，其中当中包括ACTIVISION的FPS游戏《使命召唤2》、《QUAKE 4》；SEGA的《死刑犯》、《全自动》；EA的《极品飞车MOST WANTED》、《教父》、《老虎·伍兹的PGA巡回赛2006》；2K GAMES的《上古的卷轴IV：遗忘》；THQ的《全面装备》；Microsoft的《完美黑暗ZERO》、《KAMEO》、《哥谭赛车计划3》以及UBI SOFT的《幽灵特工队3》。虽然未知本次XBOX360是否也能像PSP一样放弃使用地区码，但估计厂商很快就会推出行货，到时就有大量作品可玩了。

ETC 中国香港 SCEH全力支持亚洲游戏展及亚洲数码娱乐展

Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd(简称SCEH)于6月7日宣布与哲基博览亚洲有限公司签订合约，全力支持今年12月24至27日于湾仔会议展览中心举行的第四届亚洲游戏展暨亚洲数码娱乐展2005。

发表会上众人的大合照。

SCEH董事总经理近藤启一郎先生表示：“亚洲游戏展是中国香港电子游戏界的一项盛事，SCEH过去三年赞助亚洲游戏展，本届展览由亚洲游戏展与亚洲数码娱乐展结合，进一步提高香港的数码娱乐水准，所以我们很荣幸能全力支持这项活动。今年我们会首次将家用游戏机PS2区以及携带型游戏机PSP区分开，整体规模将会是历届最大的。”

PlayStation游戏基地已经开幕。

与此同时，电子游戏一众爱好者将有一个好去处，因为东九龙首间“PlayStation游戏基地”现在正式登陆于钻石山好莱坞广场。这个由SCEH与好莱坞广场携手合作设立的东九龙首间“PlayStation游戏基地”，是PlayStation首次进驻东九龙建立的游戏试玩区，希望为该区提供第一家免费的游戏基地，并吸纳更多的小朋友及年青人来到好莱坞广场。

两大展览携手出击。

位于好莱坞广场一楼的“PlayStation游戏基地”占地约300平方尺，是继海港城的“PlayStation游乐场”后另一全新的主题游戏基地。基地内除任人免费试玩每月PS系列的最新游戏外，还设置了5个最新游戏的PS2试玩台。另外，还增设有刚刚在香港正式开始发售的PSP试玩台，PSP可提供玩游戏、欣赏电影、听音乐、电子相簿等多功能随身多媒体娱乐功能，风靡整个香港的年青人群落。

—PlayStation 2对应游戏
* NAMCO × CAPCOM
* EyeToy：Play 2
* TEKKEN 5(铁拳5)
* Gundam One Year War 0079
* GRAN TURISMO 4（跑车浪漫旅4）

—PSP对应游戏
* EVERYBODY'S GOLF PORTABLE（大众高尔夫PORTABLE）
* Ridge Racer（山脊赛车英文版）
* PIPOSARU ACADEMIA（比波猴学园 猴子陪你玩游戏）

这个基地的创新之处在于首次加设了专人服务台，以优惠的行货价格销售最新最火热PS2游戏及周边附件，使玩家可以一站式享受到最新游戏的乐趣。

XB360 日本 驾驶动作游戏的续作发售日确定

当年以高度写实映像作为XBOX护航作品的驾驶动作游戏《DOUBLE S.T.E.A.L.（双铁）》，其美版销量超过50万套，气候随即宣布开发续作，可是玩家一等就是三年，时至今日终于才决定在8月4日推出。本作映像方面较前作更为成熟，不过制作公司已由负责开发的BUNKASHA变成Microsoft自家。美版据说有可能会由ACTIVISION发行。

本作由Microsoft亲自开发。

NDS 日本 NDS继续发表新颜色主机

NDS自从推出新颜色主机后，再加上《任天狗》的效应，的确吸引了更多人购买该手掌游戏机。现在厂商又宣布会推出另一款新颜色，本次的是红色，预定与以集英社漫画角色而制作的动作游戏《JUMP全明星大乱斗》同于8月8日推出，售价当然仍是15000日元。

本次主机颜色是鲜红色的。

XB360 美国 XBOX360对应电脑显示器

由于次时代机中XBOX360与PS3均对应高解像电视（HDTV），因此可表现出更高质素的映像，然而高解像电视的售价至今仍是据高不下，实在并非一般玩家所能负担起的，但是电脑显示器就不同了，不仅价钱远比高解像电视便宜，而且也能显示出高画质的映像，所以如果次时代主机能对应他的话，相信便可省下不少金钱。现在有好消息传出，那就是XBOX360将会推出VGA专用线，各位玩家家中只要有一部电脑显示器，就一样能享受到高素质的画面效果。此外还有XBOX360的其他周边的官方图片，包括镜头、遥控器、记忆卡以及无线LAN接驳器。

XBOX360将会推出VGS线。 还会有色差线。

REV 日本 革命将可下载游戏体验版

不知是否因为XBOX360已公布了可以免费下载新作宣传片及试玩版的关系，任天堂社长岩田聪也在访问中表示革命能让玩家通过网络下载该主机的试玩体验版。由于革命并没有硬盘，而那些试玩版将下载入512MB的闪存中，这样说来日后可能会因为记忆容量不足而要删除，否则就要不断购买记忆卡。另外任天堂也表示已在开发革命版的《DONKEY KONG（大金刚）》

PSP 日本 CAPCOM旧作陆续移植PSP

PSP推出至今大受欢迎，然而以移植作品为主的确是令人比较郁闷的，因为玩家总是希望玩到一些原创新作，而不是翻新自老机种的旧游戏。不过似乎厂商并不受理，根据日本的批发商透露，CAPCOM已决定把曾于PS上推出的RPG游戏《龙战士3》和动作游戏《洛克人DASH》移植到PSP上，并且已有发售日及售价。《龙战士3》预定8月25日推出，定价5040日元。《洛克人DASH》将于8月4日发售，售价3990日元。

PSP 欧洲 手掌机版 WE5 将于 10 月发售？

根据欧洲网站报导，KONAMI的人气足球游戏《WINNING ELEVEN》的欧洲版《PRO EVOLUTION SOCCER》，其最新作《PES5》的PSP版，预定将在今年10月推出，不过除此之外就再没有其他资料透露，因此未知可信度究竟有多少。

AC 日本 街霸班底开发龙珠街机

前CAPCOM开发部部长船水纪孝于去年已经离职独立出来，现在终于发表了其独立后的首款作品，那就是热门动漫作品《龙珠Z》的新作，名为《超龙珠Z》，由BANPRESTO负责发行。游戏画面接近立体漫画的风格，配色方面也与过去有所不同，更会贴近漫画版本。从画面中所见，体力槽之下的应该是硬直槽，当全部消耗掉时人物就会处于硬直状态。画面下方则有三段储气槽，当然那是与可发动的超必的威力有关。本作品尚未公布何时推出。

由《街霸II》开发者制作！ 配色与众不同！

NDS 日本 口袋妖怪新作有望于7月公布

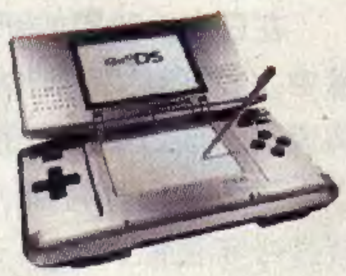
未确认情报！由于任天堂推出了饲养小狗的游戏《任天狗》，而令NDS主机销量急升。但玩家都知道厂商真正的杀手锏还未出现，那就是“《口袋妖怪》系列”。该作品每一代均有过百万的销量，绝对是带动主机销量的保证。根据网上消息，任天堂将于7月17日举行“口袋妖怪 FESTIVAL 2005”，有可能会展出NDS版最新作“DIAMOND（钻石）”和“PEARL（珍珠）”这两款“必杀武器”，由于NDS能表现出3D映像，因此期望该系列的新作能有很大的进化吧。

ETC 美国 其他次时代主机期盼《MGS》系列

“《METAL GEAR SOLID（潜龙谍影）》系列”可以说是现今最炙手可热系列游戏，而目前其家用机最新作《MGS4》已决定在PS3上推出，这当然会对其他次时代主机构成威胁，但根据日本游戏杂志最近访问小岛秀夫的情报中得知，他表示虽然现阶段《MGS4》仍是PS3作品并且没有打算在其他机种上推出，但是却又表示有可能以新《METAL GEAR》作品的形式在其他次时代主机如XB360或REVOLUTION上推出，不过需要重点考虑的就是开发成本问题，一旦解决便随时可进行下去。

NDS 中国 iQueDS 终于正式公布！

2005年6月15日是全国掌机玩家们需要牢记的一天。在这一天神游公司终于在其官方网站的醒目位置发布了iQueDS的详细信息，而且就连神游公司的网站也全部改变更符合IDS风格的色调。IDS的产品规格与NDS基本相似，只是加入了中文。而之前各大网站所传言的中文输入以及中文词典等功能，神游并没有作任何解释。



国内的玩家早已对iQue DS翘首以待。

关于发售日期、价格以及首发游戏等消息，神游也没有正式公布。目前可以在该公司网站中看到关于《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》的简单介绍，之前曾经被认为会与主机同时推出的《超级马里奥DS》和《大合奏》等游戏就只有一张图片，而且作为即将于7月末ChinaJoy中比赛项目的《山脊赛车DS》竟然连半个字都找不到！

为了纪念IDS发售，神游还将提供一部全球惟一的IDS套装，其中包括：特制主机、主题便携箱、水晶认证书、纯银纪念挂件以及开发组亲笔签名海报。不过这个IDS套装将只通过易趣网进行竞价购买。

另外，神游还在IDS发布的同时公布了三款游戏，它们分别是：iQue GBA游戏《瓦力欧制造》、《密特罗德——零点任务》以及神游机游戏《越野摩托》。

还有一点让人十分不快，神游为了演示IDS中涂鸦聊天室的基本功能而在其网站中放置了该软件的演示片段。不过细心的玩家一眼就能看出，该软件其实为日文版，只要仔细看就不难发现上面写着“すみか、ひろかす”等日语。

PS2 美国 生化危机4电锯手柄推出PS2版

PS2版《生化危机4》欧版预定今年11月18日推出。

也许许多玩家还记得GC版《生化危机4》美版发售时同期发售的电锯手柄吧。将游戏中出现出现的标志性人物电锯男的武器作为手柄，实在佩服CAPCOM策划人员的想象力。如今CAPCOM决定于PS2版《生化危机4》发售欧版的同时推出这款专为PS2设计的电锯手柄。该手柄的售价与GC版一样为40英镑。

焦点评论 XBOX360亏本贩卖？MICROSOFT准备功夫够充足

次时代主机XBOX360的预测售卖价将会是299美元，在换算人民币之后大约为2700元，这个价格跟当日XBOX推出时的差距并不大，但一部如此高科技、机能规格也非常出众的机器能以这样的低价发售是否有点不可思议呢？根据美国一家市场调查公司的报告指出，XBOX360有可能在今年11月率先在北美地区推出，接着便是在欧洲、日本等其他重要的游戏市场推出。在价格方面跟传闻很相似，大有可能在299美元的价位，不过有消息指出一部XBOX360初期的生产成本为375美元，也就是说每当成功卖出一部XBOX360时，MICROSOFT便赔了76美元，约为人民币640元。由于主机的性能每代都有大幅提升，所以制作成本理所当然也越来越高，甚至于以成本价发售已达到令玩家们接受的程度，所以当年不论是PS2还是XBOX，在最初生产期间都是卖一部赔一部，就算赔本也要尽量扩大自家主机在市场上的占有率，然后再从游戏软件销售上，以及加大产量等方面使主机的生产成本最终能够降下来。正因为如此，XBOX360和PS3都无可避免地赔本去卖，尤其是MICROSOFT打算靠新机来取代SONY的机坛霸主地位，赔本的觉悟可能比预期的更加彻底。

虽然说XBOX360每卖一部便赔本76美元看似是个大数目，不过如果拿当年的XBOX来比较，便会发觉MICROSOFT并不只是懂得以本伤人的。当年XBOX最初发售期间，其实每卖一部便赔本100美元，但现在XBOX360用上了3颗非同步3.2GHz的IBM PowerPC CPU，512MB 700MHz GDDR3记忆体和10MB DRAM的ATI图像处理器，这全部都是现今最先进的科技，如果购买一部跟XBOX360相同规格的PC的话，最少也花费4000元以上。为何主机性能大幅提升，赔本还会变得更小呢？除了是因为电脑科技日新月异，现在最新的处理器价格跟当年XBOX使用的距离不是非常大外，可能MICROSOFT已预料到主机价格是主机能否胜出的关键，所以早已在生产线方面下了一点功夫，并考虑到如何把成本压至最低等方面的因素。如果XBOX360真的可以大量生产的话，除了可以降低成本外，还可以在最初发售时已具备充足的出货量，解决新主机推出时供求少于求而出现的炒卖现象，甚至玩家因购买不到而将目光转移到PS3等其他新主机上的问题。对如此懂得做生意的MICROSOFT来说，也应该明白自家主机最先推出是个优势，能做到玩家想买即有货，而且货源充足，再加上对应软件充足的话可以迅速扩大市场占有率，这实在是个不错的一石二鸟的策略。

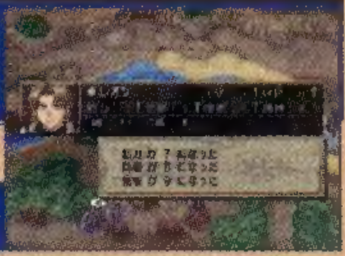
杂项情报

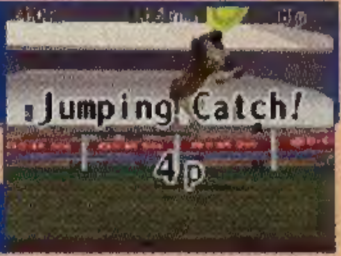
- ◆NAMCO美国开发部制作的PSP动作游戏《脱狱潜龙 清算》，已经在6月28日推出。
- ◆KOEI的著名战略游戏《三国志》，其NDS版《三国志DS》现预定9月推出，它是以《三国志III》为基础进行强化移植，追加了与朋友之间进行的单骑对战模式，指令当然只需要点选屏幕便可。
- ◆小学馆大人气动漫画《日式面包王》，现在由BANDAI带到NDS上，它属于桌上型游戏，玩家要在地图上收集食材制造可口的面包赚钱，预定夏季发售。
- ◆MTO发表了一款NDS的RPG游戏《恐龙王者决定战 恐龙豪华赏金》，舞台是侏罗纪至白垩纪，玩家要培育出最强恐龙成为大地王者，该游戏预定8月推出。
- ◆PS2的《SEGA AGES VOL.18 龙之力量》将由原来的6月30日，延后1个半月至8月18日才能推出。
- ◆XBOX的《忍者外传BLACK》将以廉价方式推出，美版已定为29.99美元（约人民币250元），预定9月发售。
- ◆继《KERORO军曹》后，BANDAI又发表了正为NDS开发经典育成宠物游戏《TOMAGOCHI（宠物蛋）》的NDS版，暂时未知会有什么特别之处，预定9月发售。
- ◆LUCAS ARTS正式公布今后会为革命、PS3和XBOX360开发对应作品，此外也发表将会有PSP版的《星球大战：战斗前线2》。
- ◆XBOX版《合金弹头5》预定7月28日推出，而《KOF 2003》则将于8月25日发售，两者均定价为5040日元。
- ◆PS2《新世纪GPX CYBER FORMULA 2》已决定在8月4日发售。
- ◆SAMMY的2D格斗系列《罪恶装备》又有新作，本作名为《罪恶装备XX SLASH》，并将于6月11日至12日在日本进行测试。

截止日期为6月20日

TOP 15 游戏封神榜

排名	机种	上回	游戏名称	厂商/类型/发售日/价格	最新	累计
NO.1	PS2	NEW	泪之指轮传说系列 贝维克传说	ENTERBRAIN/SRPG/5月26日发售/7140日元	3万1960套	13万9754套
NO.2	NDS	前回 2	脑锻炼,大人的DS训练	任天堂/ETC/5月19日发售/2800日元	30416套	10万8024套
NO.3	NDS	前回 3	任天狗	任天堂/ETC/4月21日发售/4800日元	2771套	42万3375套
NO.4	PS2	NEW	NAMCO X CAPCOM	NAMCO/SRPG/5月26日发售/7140日元	20,572	105,999
NO.5	PS2	NEW	半熟英雄4 7人的半熟英雄	SQUARE・ENIX/SRPG/5月26日发售/7140日元	15,343	49,911
NO.6	NDS	NEW	SD高达G世纪DS	BANDAI/SRPG/5月26日发售/6090日元	12,109	56,366
NO.7	PSP	NEW	英雄传说 朱红雪	BANDAI/RPG/6月2日发售/5040日元	11,121	11,121
NO.8	PS2	前回 4	浪漫传说 吟游诗人之歌	SQUARE・ENIX/RPG/4月21日发售/7140日元	10,158	427,463
NO.9	PS2	NEW	幽☆游☆白书 FOREVER	HUDSON/ACT/5月19日发售/5040日元	9,350	105,826
NO.10	PS2	NEW	C1方程式赛车大激斗	元气/RAC/5月26日发售/7140日元	8,874	43,910
NO.11	PS2	NEW	依利斯工作室 永恒的玛娜2	GUST/RPG/5月26日发售/7140日元	7,778	41,080
NO.12	NDS	NEW	实战柏青哥必胜法!北斗之拳DS	SEGA/SLG/6月4日发售/3990日元	7,741	7,741
NO.13	PS2	前回 7	机动战士高达 一年战争	BANDAI/ACT/4月7日发售/7140日元	7,685	368,485
NO.14	NGC	NEW	银河战士2 暗之回声	任天堂/FPS/5月26日发售/6800日元	6,254	23,934
NO.15	NDS	前回 10	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	TOMY/ACT/4月21日发售/5040日元	4,753	159,697





对E3次时代机发布会的看法(上)

E3虽然已经结束一段时间了，但玩家的话题却总离不开最热门的次时代主机，由于之前本刊已刊登过不少有关次时代机硬件规格及软件的介绍，所以本次笔者决定从另一个角度——以在美国举行的3场发布会去探讨一下次时代主机的动向。

硬件的性能说明

SQAURE ENIX以XBOX360制作的《FFXI》影像可见主机的实力。

首先大家最在意的还是硬件规格方面，对于游戏厂而言，展现主机性能的优势可以给予对手压力，同时也会产生出一种优越性。在美国3场发布会上以PS3对硬件性能的说明最多，原因之一可能因为是首度对外公开。事实上XBOX360因为早在MTV电视频道及日本已率先发表，因而令SCE有时间就硬件数据上下功夫，并且挑一些对自己有利的情报与之比较。譬如SCE只提到PS3的浮点运算、画面解析度和GPU的演算能力比XBOX360强，但是则没有说明PS3所显示的多边形数量以及主机内置硬盘的容量，如果这些能力都在XBOX360之上，相信SCE必定会在此大做文章，毕竟现今的游戏机性能，多边形的显示能力占有相当重要的地位。

PS3的各种演示影像令人叹为观止。

不过在PS3的发布会上，同时也有不少机能的现场演示，由于看不到演示所使用的主机是什么样子，因此只能估计那是由电脑代劳的。演示包括：由EPIC GAMES制作的一个游戏片段，EA的拳击游戏《格斗之夜第3回合》，将电影《蜘蛛侠2》与《GT》影像融合在一起表现，并利用PS3的性能制作了一个《蜘蛛侠2》的片段。再加上地形效果、爆炸场面、伦敦街头，以及强化了表现能力完全重做的浴室小鸭演示。这些可以说是发布会中最为精彩的部分，因为这些演示的确可以看出PS3未来的可能性。不过话说回来，以上的种种机能表现XBOX360是否完全做不到呢？笔者个人认为未必。

以PS3模拟出《蜘蛛侠2》的章鱼博士。

至于任天堂的REVOLUTION（革命），正如大家所知道的，本次厂商公布的东西实在是相当有限，除了看到一个试作的主机外，仅知道它能向下兼容GC软件，以及可以通过网络下载过去任天堂的各世代主机游戏。至于画面解析度、性能等都闭口不谈，总之一切都给人一种还未成形的感觉，即使公开的惟一一段游戏影像《银河战士3》，感觉上也和GC版的前两作无甚分别，也没有公开说明有多少第三方厂商加入，实在难以让人放心。

主机的外观

机面的LOGO不是与《蜘蛛侠》的字体相同吗?

XBOX在日本以及亚洲地区一败涂地，主机的外观似乎占了相当大的因素，痛定思痛之后，厂商为XBOX360作出了不少的改变。虽然最初单看主机正面会觉得它像5.1声道的音响装置，但是连同侧面一起看就越来越让人喜欢了。此外笔者最感兴趣的是主机面板可以自由更换，这的确是一种别出心裁的设计，令人想起之前DC也曾推出过不同颜色的机壳。而这种像手机任意更换外观的设计，正好配合了时下年轻人爱赶潮流的趋势，这方面的确比其他次时代机更胜一筹，因为其他主机就算颜色再多，玩家也只能从中选择其一，却无法像XBOX360那样自由更换面板。

在XBOX时代，很多人都嫌主机外形臃肿，而本次E3所展示的PS3主机，虽然不像XB那样，但是体积却比PS2大，而外形设计是好是坏实在见仁见智了，不过采用吸入式放碟方式而非传统的抽屉式碟仓，个人觉得这样在取放光盘时会很容易让手指碰到碟片内侧。还有就是笔者不太喜欢PS3的LOGO，其字体与电影“《蜘蛛侠》系列”实在相当接近，如此就不像PS2那么简洁了，希望会改改吧。

至于REVOLUTION（革命），当看见一些对日本媒体的相关访问中，他们均表示喜欢其主机外观设计，这实在是个意外，因为该主机只是个再普通不过的长方体，除了在发布会上由社长岩田聪于台上展示之外，E3展会中并没有作任何其他的展示，公开给媒体的图片也只是利用电脑所绘制的CG，可见它的设计还在初期阶段，或是纯粹是为了填补发布会的内容而制作的，但还不至于没有新主机的消息公开。

可更换面板的设计切合了时下青年人喜欢变化的个性。

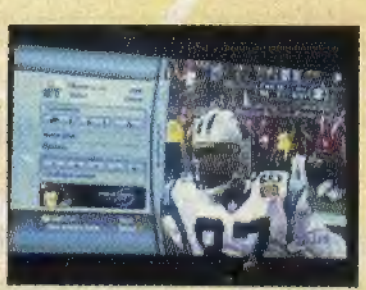
REVOLUTION正式版相信不会是这个模样的吧?

网络服务

在这次的发布会上，三大主机厂商都有就次时代机与未来的网络服务进行宣传，当然共通的地方是全部都会推行网络化，可却只有XBOX360能够明确地说明以后玩家可在该主机上享受到网络服务的具体内容。事实上用过XBOX LIVE的玩家都会对它那完善的设计赞不绝口，利用个人名片，可与其他人交换成为朋友，并易于寻找对战的玩家，比起只能通过打字进行的通讯互动方式，更加入了对应麦克风交谈的语音通讯方式。而在XBOX360上将进一步强化网络服务，譬如可下载游戏体验版、宣传影像、音乐，又可连接电视甚至影碟，令该主机成为一个完整的媒体中心。更有趣的是XBOX360将可以与其他不同的硬件交换资料，例如IPOD、个人电脑，可见设计者构思的全面性。

至于PS3方面，发布会上SCE就网络服务的说明其实并不充足，它到底是采用像XBOX LIVE的统一性服务，还是像PS2那种“各自为政”的方式都没有清楚地说明，事实上若是仍沿用PS2网络服务的方式，对于许多玩家来说都会有一种无所适从的感觉，不知道应该怎样选择，而且也无法像XBOX LIVE那样可以跨游戏平台寻找其他的玩家。

而REVOLUTION（革命）方面，其实任天堂也同样没有说明网络服务会以什么样的形态来运作，惟一知道的就要算是可下载以往任天堂系列主机上的软件在REVOLUTION上玩。不过因为REVOLUTION并没有硬盘，因此只能把游戏下载到记忆卡（FLASH MEMORY）中，这样就会受到容量的限制，玩红白机、超任的游戏自然没有问题，但对于较大容量的N64游戏又该怎么办呢？如果可以将下载的游戏烧录成光盘就不同了，否则大家惟有买大量的记忆卡，更别忘记下载游戏也许要酌量收取费用，而且现在模拟器这么成熟（虽然这是非法的），所以这项功能的吸引力相对来说并不是那么大。



XBOX LIVE服务发展更进一步。

REVOLUTION下载老游戏未知收费情况。

周边设备

购买XBOX360主机时已附带了必要的周边。

周边设备方面，再一次让本人觉得XBOX360的体贴，因为厂商表明在发售的同时会随主机附送通讯用耳机及摄像头，再加上20GB的硬盘，以及XBOX LIVE（SILVER等级的会员无需收费），所以买机的同时已经有完整的配套设备。所以大家要另外购买的周边不会太多，可能是多买一个手柄、方向盘，或日后对应《FFXI》的键盘（相信怎么都要用它与其他玩家沟通）和鼠标。至于手柄方面决定采用红外线的连接方式，笔者很高兴地看到将黑、白键改在手柄上方，并且保留原来的L键、R键，这样玩赛车游戏时便仍然能以按键力度来控制车速。此外据说XBOX360手柄只能连续使用40小时，虽然时间少了一些，但会有专用的充电器，这样就不用担心花钱购买电池了。由于有3个USB插槽，因此预计可对应读卡器等电脑周边。

PS3目前并没有公布会推出什么样的周边产品，当然有很大可能是要玩家另外斥资购买。由于PS3设置了多达6个USB的插槽，所以可见厂商是计划利用PS3玩家，让他们去使用SONY推出的其他电子产品，例如数码相机、PSP、MEMORY STICK。事实上笔者发现PS3并未设有老记忆卡所用的插槽，估计今后会完全采用MEMORY STICK取而代之。与XBOX360一样，PS3主机采用了无线手柄，而且可以对应7个之多，感觉上会较为体贴。但说归说，目前家中要同时找4个人玩已经不易；更何况是7个人？再加上未来的游戏世界会以网络为主，换言之将有更多的人上网对战，像PS3这样强调多人在家中同玩，好像是与推行网络游戏发展背道而驰的举措。

至于REVOLUTION，很抱歉，厂商连手柄是什么样子也没有公开，只知道主机上方有四个GC手柄插槽，但那是代表REVOLUTION的软件也能对应吗？还是仅用来对应GC或之前的软件？一切都等任天堂进一步的情报吧。

总结

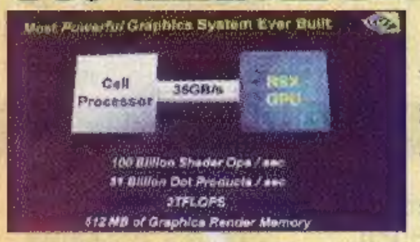
看完以上的评析，相信大家可能会觉得本人对三部主机的分析都是较为偏向XBOX360的，但别以为那是因为个人偏袒，像PS3的性能演示参观者也给予了相当高的评价，不过厂商公布性能时将某些资料隐藏着却是颇为狡猾的一招。至于XBOX360从目前的性能与表现来看，再加上E3已能实际试玩，的确是给人一种实在感。至于REVOLUTION不明朗的要素太多，似乎任天堂还是摆脱不了后发制人的习惯。

对次时代机发表会的看法(下)

文：电玩太郎

前面本专栏曾就3大次时代主机于发表会上所公布的内容而作了一些个人的意见，在谈完硬件部分后，下面便轮到软件方面了，笔者希望继续探讨一下两大阵营的软件走向。(任天堂因为仅公开了《银河战士3》这一款作品，所以难作比较)

两大主机都在做假？



PS3的图像芯片RSX根本还未完成。

E3上所玩的XBOX360游戏其实是以G5来运行的。

在谈各大次时代机的软件之前，不如说说前段时间突然爆出来的消息，那就是原来XBOX360与PS3都不是以新主机的能力去展示游戏，换言之两者都是在做假，不过这两者所带来的影响却是大不相同的。首先是PS3，根据为PS3开发GPU（图像芯片）的NVIDIA表示，该次时代主机的GPU其实仍未开发完成，在发表会上展示的只是将于电脑上采用的近似东西，虽然有人会质疑SCE这样公开是否有夸大PS3性能之嫌，但既然是性能近似的产品，相信PS3的能力也会相差不远的。

至于XBOX360方面，于游戏展上可供试玩的版本，其实也不是真的使用XBOX360在运作，而是一部G5电脑。虽然你可以说那是厂商做假演示，但事实上XBOX360的能力会在G5电脑之上（G5只有XBOX360的三成性能）。再加上目前展示的作品均使用α开发工具制作，Microsoft要在E3之后才提供更进一步的β开发工具，换言之E3上所看到的XBOX360影像实际上还不是主机性能的真正实力表现。换言之XBOX360今后的游戏水准还可进一步提高，相对PS3的表现可能已经见底，又或是会比目前所见还差一些，当然这就要看游戏开发商的软件制作能力了。

PS3篇

回到在发表会中的所见所闻，首先当然是谈SCE的PS3了。当天厂商公开了许多对应PS3的作品，其中个人印象深刻的有5段，第一个是EA演示的拳击游戏《格斗之夜第3回合》，在该段演示中可看见两名几近真实的拳手在互殴，首先他们的轮廓制作得十分细腻，甚至皮肤表面也能做出了人类应有的凹凸不平的感觉。而最为人惊叹的则是在击中对方时所表现的肌肉抖动效果，这的确是接近CG的即时处理能力。当然在游戏中角色缩小了，大家未必看得到这些，但却可在重播片段里细细品味。

第二个是EPIC GAME使用《虚幻3》引擎所制作的演示，那是一个机械人与人类战士进行战斗的片段，其表现素质直逼CG效果，无论角色及背景的质感都极为出色。尤其是当演示者将之停下并自由地在画面上移动，更令人深信那是次时代机的实际表现，这段展示的确能显示出PS3的实力。

第三个是《杀戮地带2》，首先会看见一些士兵乘着运送艇，然后空降到战场上，并与敌人展开厮杀。在现场看到这几近真实的影像，实在无法不令人欢呼喝采，然而当冷静下来，再加上重温拍摄的片段，就会问自己："这看来真的只是CG动画而已。"演示片段内所有角色都能达到不露出棱角的状态，但大家都知道凡是由主机即时处理的影像，就必定会有棱角或边缘锯齿的问题，可是该片段让人感到画面素质直逼CG电影的等级，若那真是PS3的实力，大家岂不是可以玩一部像《最终幻想 灵魂深处》那样的电影游戏？

第四个是《最终幻想Ⅶ TECH DEMO FOR PS3》，这是以PS3机能重现《FF Ⅶ》的开场片段，由都市的一角落拉远镜头鸟瞰整个都市，然后再扩大到另一角落的火车站处看见CLOUD从列车上跃下。这一段我就相信是以主机（或是电脑）直接演算出来，因为很明显地与《杀戮地带》的感觉不一样，有一种更实在的感觉。

事实上在众多发表的作品里，大家会发现有些作品的确能看出是即时演算出来的，例如《GRAN TURISMO》、《视像指令》、《恶魔猎人4》和《仁王》等，当中《视像指令》更能清楚地看到两位女主角服饰的多边形棱角。至于《机动战士高达》、《铁拳》、《摩托风暴》则显然是CG动画。我并不是想说次时代游戏机不能做出完美无瑕的影像就不是真的，而是更同意游戏性与画面并不直接挂钩的这一观点，想告诫厂商不应以一些CG动画来谎称那就是PS3的真实性能。

演示中会看见实机在场景内自由移动。

《FFⅦ》的开场画面表现出PS3强大的一面。

从《GT》的片段就看得出来是利用游戏机性能演算出来的。

《视像指令》的两位女角造型以次时代机的水准来说较为简陋。

XBOX360篇

《失落的奥德赛》的这些影像看起来应是CG。

这段《PGR3》的开场肯定是CG动画。

至于XBOX360又如何呢？其实在发表的游戏影像方面，笔者也觉得有部分可能是CG动画，尤其是以坂口博信的《失落的奥德赛》和赛车名作续集《哥谭赛车计划3》的可能性相当大。前者有某些影像相信是以实机来制作的，但部分画面则像是CG，而《PGR3》那段开场影像就真的太过逼真了，令我质疑其即时演算的真实性。至于另一期待作《蓝龙》由于并未在日本举行的发表会或E3上公开播放影像，所以就无从猜测了。以下就选一些较吸引我注意力的作品来做说明吧。

第一个是CAPCOM的《DEAD RISING（丧尸暴动）》，相信它是最能表现主机能力的影像，事实上公开的片段就是实际在游戏中见到的影像，或者可当作只是解像度提高了的《生化危机》，角色造型并不趋于真实，但别忘记玩游戏不是一味追求真实，而是要求好玩，《丧尸暴动》明显侧重于"丧尸数量"方面，以主机的多边形能力来塑造出大量的角色及丰富的景物。

发挥了主机性能方面的优势。

第二个是《DOA4》，个人对之的惊喜并不如其他人多，仔细观察就会发现角色的造型其实与之前《DOAU》和《忍者外传》的差距不大，较令人觉得进步的地方只有背景以及高解析度的画质，其中摔角场背后的观众就全是由多边形制作出来的，但这些实质上这对游戏性来说并无直接的影响，毕竟格斗游戏在发挥上都会有限制，也不能把人物外貌大幅度修改。

人物造型感觉上与《DOAU》分别不大。

第三个《KAMEO》是RARE由GC移师至XBOX，再改为在XBOX360上推出的作品。撇开游戏的可玩性（因为没有亲身尝试过），本次XBOX360版本在图像表现上的确是比XBOX版更为出色，尤其是背景的细腻程度及光影效果更佳。另外凭借着强大的多边形机能，营造出在千军万马之间战斗的场面，而这些也的确是实机演示的，玩家会看见骑马的主角将敌军冲散，以及能够随意攻击任何一人。

千军万马的场面以实机来演绎。

第四个是《FFXI》的试作影像，据SQAURE ENIX社长和田洋一表示，这段影像是以XBOX360的开发机制作的，从中可见到精细的景物，尤其是圆顶玻璃建筑物表现出那种透过玻璃才有的光线效果，以及极度逼真的水面倒影效果，而人物方面倒并没有特别的强化。如果这真的是以XBOX360机能所制作的，就的确是令人振奋的了。

玻璃窗后的影像拟真度很高。

真正的差距有多少？

其实正如上期所说，个人觉得XBOX360与PS3的性能差距未必有想像中那么大，就像300万与6000万之间可能给人产生了很大的差距，但是由5亿和6亿来作比较就不是具有那么强的差距可。以《格斗之夜第3回合》为例，该游戏的表现我认为在XBOX360上未必做不到，因为目前EA宣布正为XBOX360开发超过25款游戏，相信该作品也是其中之一，EA只是挑该作品作为PS3的演示，刻意不提XBOX360版而已。

老实说，以目前次时代游戏的进步，已经没有什么所谓做不出的游戏了，而是厂商肯不肯为某机种开发某作品。如此说来，第三方厂商便是影响次时代机发展的掌舵人，本次SQUARE ENIX加盟XBOX360，虽然是个好的开始，但并不代表情况有了很大的改善，因为加盟只是先决条件，厂商是否会着力开发对应的游戏才是重点，像BANDAI也加盟了XBOX，却仅制作过《数码暴龙》，好东西还是在GC和PS2推出，试问这和没有加盟岂不是一样吗？因此如今就要看日本市场对XBOX360的接纳程度了，这才是刺激厂商为该主机开发重磅作品的原动力。

《格斗之夜第3回合》XBOX360未必做不到。

系列大作一日在PS系列手上，其他主机都会变得难以招架。

GAMEWIND

PLAYSTATION 2

6月

23日	□阴阳大战记 霸者之印(ACT)	BANDAI	7140日元
23日	□SIMPLE 2000 SERIES SMASH5.1 网球机械的反击(SPT)	D3 PUBLISHER	2100日元
23日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.80 THE 姊妹特别编(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
23日	□不可思议游戏 玄武开传外传 镜之巫女(AVG)	IDEA FACTORY	7140日元
23日	□不可思议游戏 玄武开传外传 镜之巫女(限定版)(AVG)	IDEA FACTORY	9240日元
23日	□ZILL O' LL INFINIT(SLG)	KOEI	7140日元
23日	□ZILL O' LL INFINIT PREMIUM BOX(SLG)	KOEI	9240日元
23日	□双恋 ALEERNATIVE 恋爱与少女与机关轮(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
23日	□双恋 ALEERNATIVE 恋爱与少女与机关轮(限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	10290日元
23日	□BIORAMA 战线没异样 STALINGRAD之道(ACT)	MARIONETTE	6279日元
23日	□SuperLite 2000 ADVENTAGE 青出于蓝(AVG)	SUCCESS	2100日元
23日	□乐胜! PACHINKO ROLL 宣言3 RIODECARNIBAL 十字枪600式(ETC)	TECMO	6090日元
23日	□汤姆・克兰西系列 幽灵特工队之丛林风暴(STG)	YUBIEYE SOFT	7140日元
23日	□ENJOY GOLF! (SPT)	日本TELNET	4980日元
30日	□Chocola maid cafe curio(AVG)	ALCHEMIST	7140日元
30日	□Chocola maid cafe curio DX版(AVG)	ALCHEMIST	9240日元
30日	□创圣之ACERION(AVG)	BANDAI	7140日元
30日	□高达 真梦奥德赛 遗失的G传说(RPG)	BANDAI	7140日元
30日	□CONFLICT DELTA II 湾岸战争1991(STG)	CAPCOM	7140日元
30日	□天使之羽 －黑之残影－(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
30日	□天使之羽 －黑之残影－(初回限定版)(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
30日	□然后我们会…… and he said(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
30日	□PONKOTU浪漫大活剧 VANPEATLOT(ACT)	IREM	7140日元
30日	□My Merry May with be(AVG)	KID	7140日元
30日	□SuperLite 2000 SERIES 青出于蓝(AVG)	KID	2100日元
30日	□OZ(ACT)	KONAMI	7329日元
30日	□网球王子Smash Hit! KONAMI殿堂COLLECTION(SPT)	KONAMI	1890日元
30日	□网球王子Smash Hit! 2KONAMI殿堂COLLECTION(SPT)	KONAMI	1890日元
30日	□网球王子SWEAT & TEARS 2KONAMI殿堂COLLECTION(SPT)	KONAMI	1890日元
30日	□网球王子结成最强队伍吧! KONAMI殿堂COLLECTION(SLG)	KONAMI	1890日元
30日	□网球王子RUSH & DREAM! KONAMI殿堂COLLECTION(SPT)	KONAMI	1890日元
30日	□舞－HiME 了命运系统树(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
30日	□舞－HiME 了命运系统树 DX PACK(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	9240日元
30日	□初恋－初吻－(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
30日	□初恋－初吻－(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	81900日元
30日	□源氏(ACT)	SCE	7140日元
30日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.18 龙之力量(SLG)	SEGA	2625日元
30日	□饿狼 狼之印记(FIG)	SNK PLAYMORE	3990日元
30日	□饿狼 狼之印记限定版(FIG)	SNK PLAYMORE	8190日元
30日	□鬼浜爆走愚连队 激斗编(ACT)	SUCCESS	5040日元
30日	□武器种族传说EREMENTAR GERAD－褪吧! 草风之剑－(FIG)	TAITO	7140日元
30日	□影牢II 黑暗幻觉(ACT)	TECMO	7140日元

7月

7日	□奥特曼 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	2800日元
7日	□真名法典 PlayStation 2 the Best(RPG)	BANPRESTO	3800日元
7日	□乐高星球大战(ACT)	EIDOS	6090日元
7日	□MVP BASEBALL 2005(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6090日元
7日	□江户人(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6090日元
7日	□真・三国无双3 KOEI The Best(ACT)	KOEI	4179日元
7日	□真・三国无双3 猛将传KOEI The Best(ACT)	KOEI	2604日元
7日	□真・三国无双3+真・三国无双3 猛将传 KOEI The Best(ACT)	KOEI	6090日元
7日	□爱藏版安吉莉可 KOEI The Best(AVG)	KOEI	2079日元
7日	□幻想水浒传IV PlayStation2 The Best(SLG)	KONAMI	2940日元
7日	□游戏王CAPSULE MONSTER COLISEUM KONAMI The Best(SLG)	KONAMI	2940日元
7日	□古惑狼 爆走! NITORO CART KONAMI The Best(RAC)	KONAMI	2940日元
7日	□人见人爱的块魂(ACT)	NAMCO	5229日元
7日	□仙乐传说 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	2800日元
7日	□宿命传说2 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	2800日元
7日	□皇牌空战5 未颂战争 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	2800日元
7日	□空色之风琴 －Remix－(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
7日	□空色之风琴 －Remix－(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8820日元
7日	□绚烂舞踏祭(ETC)	SCE	7140日元
7日	□瑞奇与叮当2 PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	2800日元
7日	□瑞奇与叮当3 PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	2800日元
7日	□樱花大战5 再见吧、我所爱的人(AVG)	SEGA	8190日元
7日	□樱花大战5 再见吧, 我所爱的人 SHOW TIME BOX(限定版)(AVG)	SEGA	14700日元
7日	□武藏传II BLADE MASTER(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
7日	□汤姆・克兰西系列 分裂细胞 廉价版(ACT)	UBI SOFT	2940日元
9日	□星球大战前传3 西斯的复仇(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
14日	□DOKAPON DX －引导世界只有我－ ASMIK得益系列(SLG)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9240日元
14日	□第3次超级机器人大战α 3 终焉的银河(SLG)	BANPRESTO	8379日元
14日	□第3次超级机器人大战α 3 终焉的银河 PREMIUM EDITION(SLG)	BANPRESTO	9240日元
14日	□饿狼传 Breakblow(ACT)	ESP	7140日元
14日	□EA BEST HITS 极品飞车 地下狂飙2车道 (RAC)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
14日	□实况POWERFUL棒球12(SPT)	KONAMI	7329日元
14日	□捉猴3(ACT)	SCE	6090日元
14日	□实战PACHISURO必胜法! 鬼武者3(ETC)	SEGA	3990日元
14日	□彩京射击收藏Vol.1 STRIKES 1945 I & II(TAITO BEST)(STG)	TAITO	2940日元
14日	□流行之神Revenge －警视厅怪异事件FILE－ (AVG)	日本一SOFTWARE	2940日元
14日	□麻雀霸王 皇家之战(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元
14日	□D.C.P.S 初音岛 KADOKAWA THE Best(AVG)	角川书店	2940日元
16日	□K-1 WORLD MAX 2005 世界王者之道(SPT)	D3 PUBLISHER	7140日元
21日	□特技人(ACT)	ATARI	7140日元
21日	□战国BASARA(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	□FIFA 街头足球(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6090日元
21日	□我们的街机一族 其之1SCRAMBLE(STG)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之2 CRAZY CLIMBER(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之3 空手道(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之4 MOON CRESTA(ACT)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之5 TIME PILOT(STG)	HAMSTER	2000日元
21日	□我们的街机一族 其之6 SONIC WINDS(STG)	HAMSTER	2000日元
21日	□新天魔界 混沌世纪 V(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
21日	□新天魔界 混沌世纪 V 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
21日	□REALIZE－Panorama Luminary－(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
21日	□亡国的神盾2035 WAR SHIP GUNNER(ACT)	KOEI	5040日元
21日	□大众音乐 11(ETC)	KONAMI	7329日元
21日	□校园迷糊大王 养育爱睡娘(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7240日元
21日	□校园迷糊大王 养育爱睡娘 DX PACK(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	9240日元
21日	□NAMCO COLLECTION(ETC)	NAMCO	3990日元
21日	□钢之炼金术师3 继承神的少女(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
21日	□虫姬(STG)	TAITO	6090日元
21日	□虫姬(限定版)(STG)	TAITO	7329日元
21日	□模拟列车 京成 都营 京急线(暂称)(SLG)	音乐馆	7140日元
28日	□TINCL STAR SPRAITS la Petite Princesse(FIG)	SNK PLAYMORE	6090日元
未定	□乌莉露QUEST 恋游记(ETC)	D3 PUBLISHER	5040日元
未定	□PETIT COPTER 2(STG)	TAITO	6090日元
未定	□PETIT COPTER 2(限定版)(STG)	TAITO	7140日元
未定	□MEDICAL 91(STG)	TAKUYO	7140日元

8月

4日	□ATELIER IRIS ETERNAL MANA GUST BEST PRICE(RPG)	GUST	价格未定
4日	□世界足球胜利十一人9(SPT)	KONAMI	价格未定
4日	□强袭机甲部队 攻击直升机战记 TAITO BEST(STG)	TAITO	2940日元
11日	□马达加斯加(ACT)	BANDAI	7140日元
11日	□机动战士高达SEED命运 CE世纪(SLG)	BANDAI	7140日元
11日	□荣誉勋章 欧洲强袭(FPS)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
11日	□KOEI定番系列 真 三国无双2(ACT)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 决战II(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 钢铁之咆哮 WARSHIP COMMAND(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□KOEI定番系列 超BATTLE封神(SLG)	KOEI	价格未定
11日	□草莓棉花糖(AVG)	MEDIA WORKS	6510日元
11日	□草莓棉花糖 初回限定版(AVG)	MEDIA WORKS	9975日元
25日	□COWBOY BEBOP 追忆之夜曲(ACT)	BANDAI	7140日元
25日	□COWBOY BEBOP 追忆之夜曲 初回限定版(ACT)	BANDAI	12800日元
25日	□真实罪恶 STREETS OF L.A. CAPCOM COLLECTION(ACT)	CAPCOM	7140日元
25日	□未来少年(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
25日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.84 THE 世界名作剧场QUIZ(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
25日	□摔角玫瑰 KONAMI THE BEST(ACT)	KONAMI	2940日元
25日	□TAITO MEMORIES 下卷(暂称)(ETC)	TAITO	价格未定
25日	□汤姆・克兰西系列 幽灵特工队2(STG)	YUBIEYESOFT	价格未定
上旬	□死神 被选的灵魂(ACT)	SCE	价格未定

9月

1日	□ZWEI! (RPG)	TAITO	2940日元
8日	□Fighting For 海贼王(ACT)	BANDAI	7140日元
29日	□水之旋律(AVG)	KID	价格未定
29日	□水之旋律 初回限定版(AVG)	KID	价格未定
未定	□龙珠Z 闪光! (FIG)	BANDAI	价格未定
未定	□交响诗篇EUREKA SEVEN TR1 NEW WAVE(ACT)	BANDAI	价格未定
未定	□风雨来记2(ACT)	FOG	7140日元
未定	□真・三国无双4 猛将传(ACT)	KOEI	价格未定

10月

未定	□SHUFFLE! OF THE STAGE(AVG)	角川书店	价格未定

2005年内

秋季	□CR新世纪EVANGELION(ETC)	D3 PUBLISHER	价格未定
秋季	□RAPSODIA(SRPG)	KONAMI	价格未定

发售日未定

	□被夺之物(AVG)	ACQUIRE	价格未定
	□电车GO! 最终版(PlayStation 2 the Best)(SLG)	TAITO	2940日元

GAMEWIND

XBOX

6月

23日	□拳皇 极限冲击(FIG)	SNK PLAYMORE	5040日元
30日	□坏松鼠: 重装上阵(ACT)	MICROSOFT	6090日元

7月

7日	□光环2 对战地图包(FPS)	MICROSOFT	1554日元
28日	□合金弹头5(ACT)	SNK PLAYMORE	5040日元

8月

25日	□拳皇2003(FIG)	SNK PLAYMORE	5040日元

GAMEWIND

NINTENDO GAME CUBE

6月

23日	□CHIBI ROBOT! ! (SLG)	BANDAI	5800日元
30日	□家园(ETC)	CHUNSOFT	5800日元

8月

4日	□口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露基亚(RPG)	任天堂	5800日元
11日	□马达加斯加(ACT)	BANDAI	7140日元
11日	□荣誉勋章 欧洲强袭(FPS)	ELECTRONIC ARTS	7140日元

GAMEWIND

GAME BOY Advance

6月

23日	□甲虫王者 通往伟大冠军之道(SLG)	SEGA	5040日元
30日	□打扮公主5(ETC)	CULTURE BRAIN	5040日元
30日	□桃太郎电铁G 制作GOLD DECK吧! (SLG)	HUSDON	5040日元
30日	□大众软件系列 可爱小猫(ETC)	MTO	3129日元

7月

7日	□乐高星球大战(ACT)	EIDOS	5040日元
14日	□BEST VALUE 查查丸Jr.传承记 JALECO COLLECTION(ACT)	JALECO	价格未定
28日	□两人的PRETTY CURE MaxHeart(暂称)(ACT)	BANDAI	5040日元

8月

11日	□马达加斯加(ACT)	BANDAI	7140日元

2005年内

夏季	□国夫君热血COLLECTION1(ACT)	ATLUS	5040日元
秋季	□国夫君热血COLLECTION2(ACT)	ATLUS	5040日元
秋季	□国夫君热血COLLECTION3(ACT)	ATLUS	5040日元

GAMEWIND

PlayStation Portable

6月

23日	□机密武装(FPS)	KONAMI	5229日元
30日	□ADVENTAGE PLAYER(ETC)	FROM SOFTWARE	3990日元
30日	□在遥远的时空中2(RPG)	KOEI	5040日元
30日	□在遥远的时空中2 All in Card BOX(RPG)	KOEI	9240日元
30日	□在遥远的时空中2 连同袋子套装(RPG)	KOEI	30030日元
30日	□MELLHEAVEN KNOCKIN' ON HEAVEN' S DOOR(ETC)	KONAMI	价格未定
30日	□实战柏青哥 滚动必胜法! ! 北斗之拳PSP(ETC)	SEGA	3990日元
未定	□YRUDORA PSP(AVG)	SCE	价格未定

7月

21日	□DORASU ROLL 巨人之星II(ETC)	DORASU	3990日元

8月

11日	□蜘蛛侠2(ACT)	BANDAI	价格未定
25日	□Twelve 战国封神传(ACT)	KONAMI	5229日元

2005年内

夏季	□漫画同人会PORTABLE(AVG)	AQA PLUS	5040日元
夏季	□漫画同人会PORTABLE(初回限定版)(AVG)	AQA PLUS	6279日元
秋季	□新纪幻想 SSII UNLIMITED SIDE(SLG)	IDEA FACTORY	价格未定

发售日未定

	□痕 PORTABLE(AVG)	AQA PLUS	价格未定
	□ROUTES PORTABLE(AVG)	AQA PLUS	价格未定

GAMEWIND

NINTENDO DS

6月

23日	□伍佑卫门 东海道中 大江户天狗返之卷(ACT)	KONAMI	5229日元
23日	□超级大战争DS(SLG)	任天堂	4800日元
30日	□ATARI MIX: HAPPY 10 GAMES(ETC)	ATARI	价格未定
30日	□SIMPLE DS SERIES Vol.1 THE 麻雀(TAB)	D3 PUBLISHER	2800日元
30日	□SIMPLE DS SERIES Vol.2 THE 桌球(TAB)	D3 PUBLISHER	2800日元
30日	□SIMPLE DS SERIES Vol.3 THE 捕虫王国 新种发现! 蟑螂甲虫! ? (ACT)	D3 PUBLISHER	2800日元
30日	□武侠(ACT)	STAR FISH	价格未定
30日	□ASPHALT URBAN GT(RAC)	TAITO	5040日元
30日	□柔软脑筋塾(ETC)	任天堂	2800日元

7月

28日	□滚动吃豆人(ACT)	NAMCO	5040日元
28日	□应援团(暂称)(ETC)	任天堂	5040日元

8月

4日	□007黄金眼 DS(FPS)	ELECTRONIC ARTS	5040日元
8日	□JUMP超级明星大乱斗(ACT)	任天堂	4800日元
11日	□马达加斯加(ACT)	BANDAI	7140日元
25日	□Survival Kids Lost in Blue(AVG)	KONAMI	5229日元
25日	□银河之星霸 GENESIS(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	5040日元
未定	□恐龙王者决定战 恐龙GRAND PRIX(ETC)	MTO	5040日元

9月

8日	□DigDug Digging Strike(暂称)(ACT)	NAMCO	5040日元

2005年内

夏季	□冒险王比特 VONDELLE VERSUS BLASTERS(ACT)	BANDAI	价格未定

文：角马

在PSP与PS2上

享受冒险的乐趣

以及狩猎的刺激！

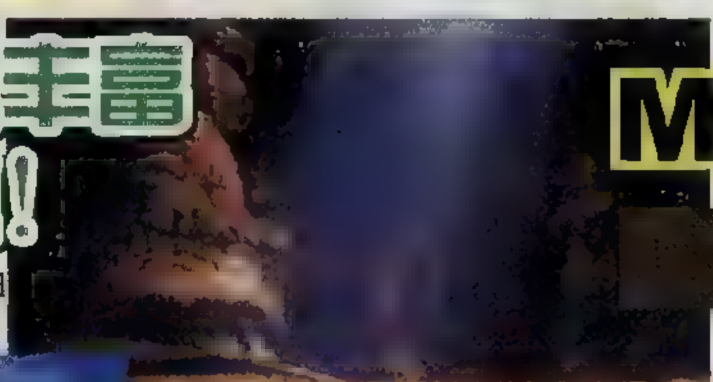
PSP UMD-ROM	CAPCOM	2005年发售预定	ACT
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	价格未定
PS2 DVD-ROM	CAPCOM	2005年发售预定	ACT
	游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定

凭借装备、陷阱与毅力同强大的怪兽战斗、利用获得的各种素材制作武器与防具当然还有和同伴的协作冒险……很快我们就能在PS2和PSP上共同体验全新的猎人生活了！

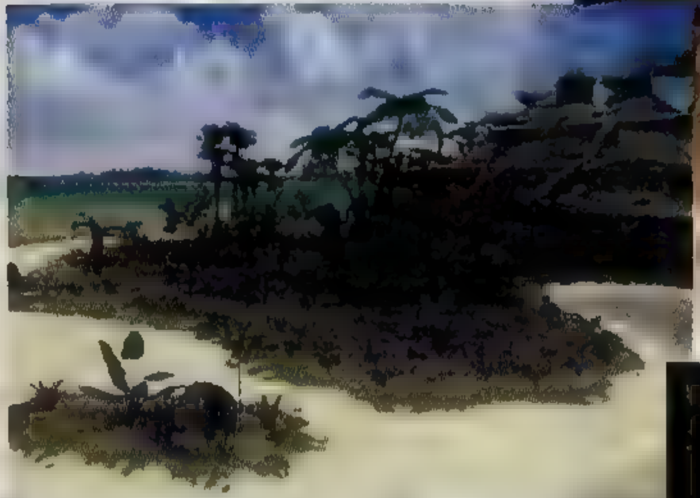
MONSTER HUNTER PORTABLE 怪物猎人P

MONSTER HUNTER2 怪物猎人2

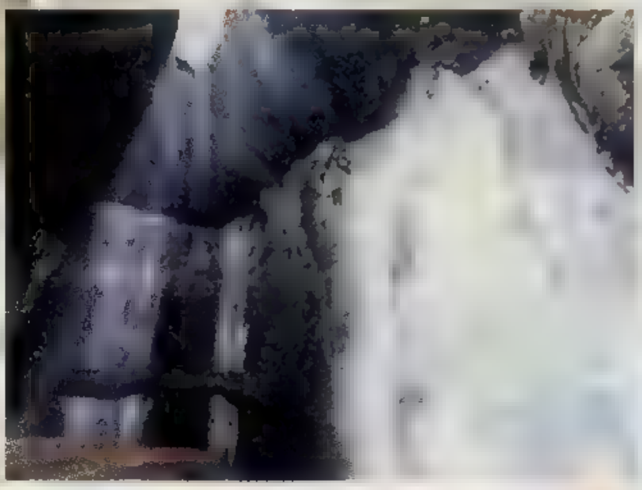
冒险舞台不仅丰富而且更加逼真！



▶沙漠场景的一角。投射在洞窟中的一屡阳光不知带给人的是希望还是绝望。



▲在"2"中新增加的场景之一——雨林地带。从后面的大海以及沙滩来看这里很有可能是四面环海的神秘小岛。原处的遗迹说明这里曾经存在文明，但因为什么原因消失了呢？不会是传说中的怪兽吧……

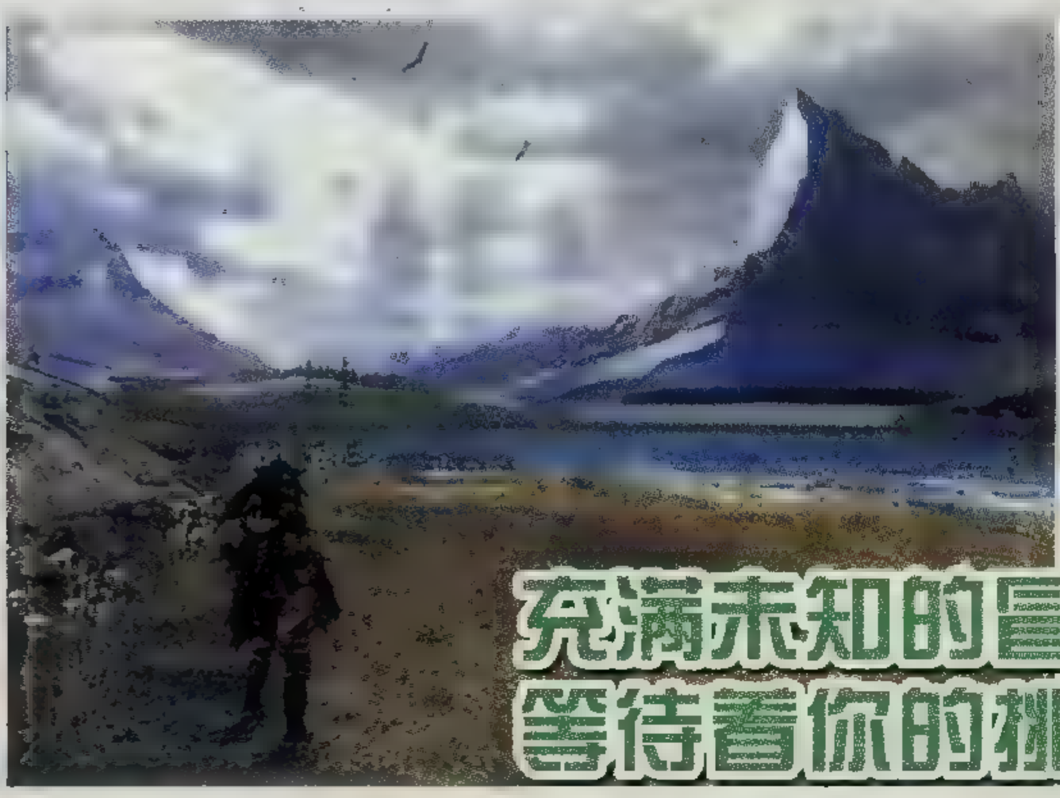


▶气势磅礴的大瀑布。在新作中将会更加注意对各种自然景观的再现，让冒险中的玩家能够放松一下紧绷的神经。

在不同平台开创新的狩猎世界！

对应网络的大人气ACT游戏"《怪物猎人》系列"终于公布了大量新作的情报！令广大玩家兴奋的是这次将会一口气推出搭载了众多新要素的《怪物猎人2》(PS2版，以下简称为"2")以及能让我们随时体验猎人生活的《怪物猎人P》(PSP版，以下简称为"P")。而且正如之前大家所猜想到的，两个版本之间能够实现连动！诸位猎人以及准猎人们，耐心往下看吧。

▶沙漠中的绿洲永远会给人带来希望，但不要忘了，这种地方同时也是最容易聚集其他生物的地方……



▼终年覆盖积雪，陡峭险峻的雪山也是在"2"中登场的新场景之一，不知道在那里会出现什么样的怪物和采集品呢？

充满未知的冒险等待着你的挑战！

▼家用机版的某些飞龙只有上线才能遇到，但在"P"中即使是不使用通信机能单人游戏也一样能够遇到！

PSP 基于"G"制作而成的《怪物猎人P》

"P"的基本游戏系统将沿袭《怪物猎人G》不仅如此，从图中我们可以看到以往在两款家用机版《怪物猎人》中登场的众多知名武器与防具也被一并收录，当然，那些作为最终目标、猎人梦想的飞龙也将会如数登场！最吸引人的是之前那些需要上线才能获得的装备以及传说中的飞龙在"P"中即使是单人玩照样也能获得！

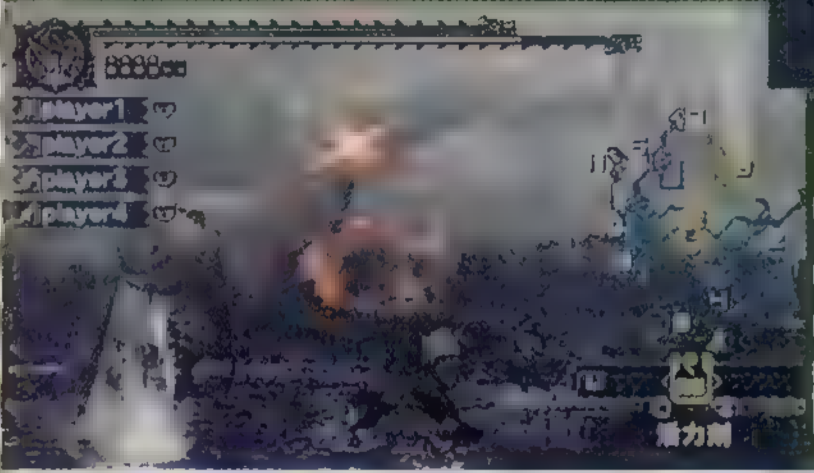
▶各种武器、与防具都会出现，就连在"G"中登场的人气武器"某某"也不例外。

PSP 追加新模式

在"G"中增加的"训练所"也将同样移植到"P"上。但为了能够适应掌机的特性，现在制作人员正针对游戏的操作以及难易度的平衡性方面进行调整，相信会有原创的训练任务出现。

▲无论是单人挑战还是通信协作都能充分感受到游戏的乐趣。

◀利用掌机的特点4人协力作战将会更加方便，而这一点也正是PSP版最吸引人的地方。



利用掌机的特点 轻松实现4人协作！

无论在哪里 都可以体验狩猎的兴奋与刺激！

▲对付强敌当然要靠大家的力量，当然有实力的话个人英雄主义也不错。

PS2 在"2"中登场的村镇 以及居住在这里个性丰富的村民

左边这张图就是在即将在"2"中作为猎人的根据地而登场的村镇，而下面这些人就是在这里居住工作的村民们。在游戏中玩家所扮演的猎人将不再是匆匆路过的陌生人，而是以更接近村民的身份与这些人共同建设这个村镇。玩家不仅要完成各种任务，还可以接受大家的各种委托，使猎人生活变得更加丰富多采。另外"2"还强化了单机模式取消了一些限制，而随着玩家的进度各种建筑甚至村镇的规模也将发生改变，让人成就感倍增。

PS2 更加重视猎人的生活感

为了能够让作为猎人的玩家在游戏中能够体验到更加真实的生活气息，在"2"中将加入新要素"时间流逝"。游戏引入时间概念后NPC的对话内容以及行动将会发生改变，而随着出现昼夜之分后更将影响到野外的自然环境以及当地各种生物的生态。另外，游戏的主旨从原来的"探索这个世界"转换为"生活在这个世界"，在"2"中更强调作为猎人生活的一面，而狩猎、完成任务等则将作为一种实现的手段。

师傅
就在海港工作，而腰上别着的工具到底是用来制造什么的呢？

村长
年轻有为的村长，为了村子的建设与振兴，他经常会寻求玩家的协助。

武器工房的老奶奶
虽然已经上了年纪，但身子骨相当硬朗，由她锻造的武器与防具不计其数，由红宝石制作的锤子是老奶奶最重要的物品。

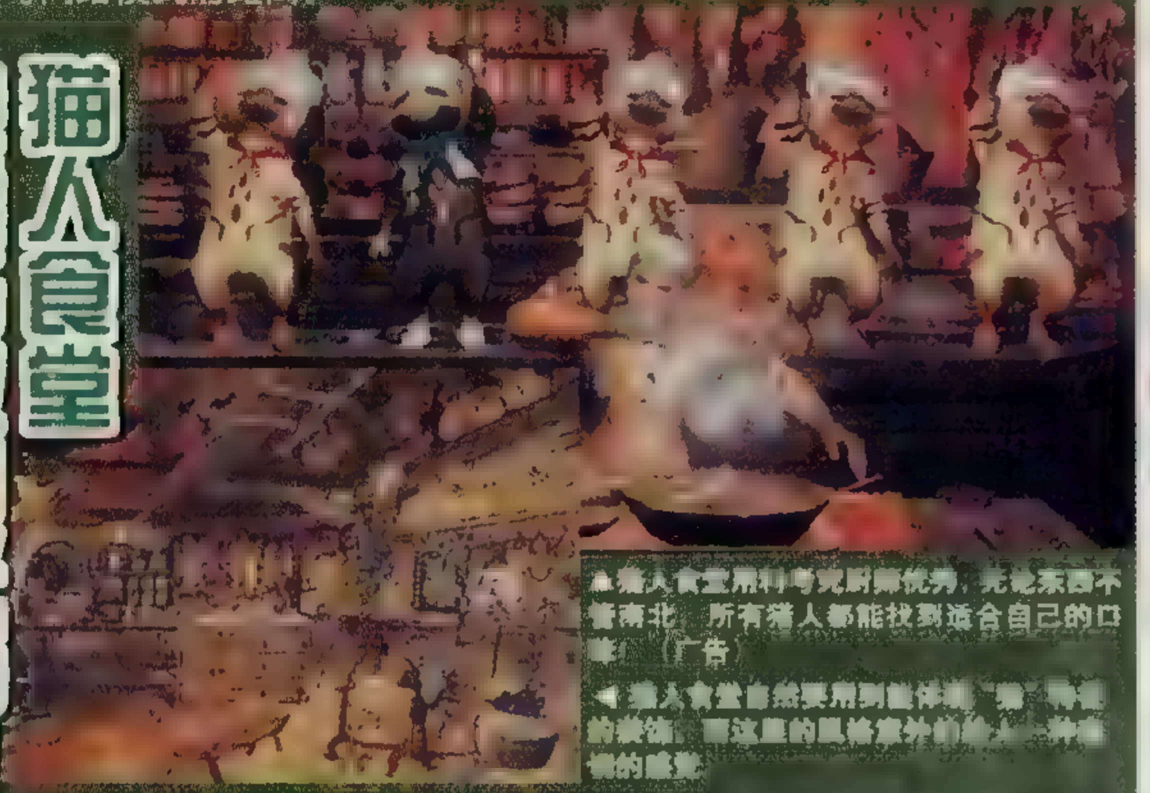
接待员
主要是负责向玩家提供各种任务以及委托，与其他村民不同，身穿荷兰风格服饰的她绝对是这里的一道风景线。

新增要素“猫人食堂”

PSP

正如前面所提到的，PSP版怪物猎人将会更加强调单机游戏的乐趣，而这里介绍的“猫人食堂”就是其中之一。在这里猫人厨师会根据玩家的要求烹饪各种饭菜，而类似于前作的上线模式，吃了它们的料理后玩家能够获得各种不同的能力。像“猫人食堂”这样，还将会有各种新增要素来拉近单机模式与网络模式的距离。

▲又煮又炖又炒，猫人食堂还真是忙碌呀。作为系列玩家的烤肉自然也会出现，希望不要端上来烤焦的肉……



猫人食堂恭候各位的光临！

▲猫人食堂用料考究厨师优秀，无论东西不管南北，所有猎人都能找到适合自己的口味。（广告）

◀猫人食堂自然要用到猫作用“猫”特有的技能，而这里的风格意外的给人一种温馨的感觉

登场飞龙的种类丰富

PSP

怪物猎人系列，其中一个吸引人的地方当然是身躯庞大、形态各异的飞龙了。不仅那些在前作单机模式中出现的BOSS级角色将会全部出现，就连以往只有在上线模式下才会出现的XXX、○○○甚至△△△也都将在游戏的后半部分登场！可以说《怪物猎人P》是喜爱这一系列却没有条件上网的玩家最好的选择！

即使是出现在PSP上 飞龙的气势与魄力也毫不减少！

▲各种BOSS级飞龙都将会在游戏中登场，结合PSP的特点，联机作战将变得更加容易也更加必要。期待在系列原有……公布！

从没有见到过的怪兽开始登场！

PS2

既然是新增加了雨林、沙漠和雪山3个新场景，那么自然也会有生活在那里的特殊生物出现。这里将向大家公布其中具有代表性怪兽的设定图。虽然从这次公布的两只怪兽中我们能够看到已经出现兽系的生物，但根据开发者透露的消息称实际上“2”中的怪兽都将会以“飞龙”作为大前提设计、制作。另外，虽然厂家并没有公布玩家关心的怪物种类的具体数字，但制作人表示“数量将会叫老玩家真正得到满足”。而加入时间要素出现昼夜交替后，所能遇到的怪物种类也将有明显的变化。可以看出，PS2版将会更加注重游戏世界的真实性。

究极的进化将在眼前展开！

栖息在雪山地区的怪兽，体型与普通飞龙相近，身体构造与爬虫系怪兽明显不同更接近兽系，因此毛皮与骨骼将会显得非常稀有。

栖息在“2”的世界中各种神秘的生物

与在前作中出现的恐龙类怪兽相比，即将在“2”中登场的生物更适合被称为“龙”。与以往的庞大飞龙不同，这种拥有4肢的生物将会有卓越的反应以及行动速度。

“2”与“P”连动的关键！？
运输婆婆

虽然目前只有一张原画，但根据开发人员讲，这位身背夸张行李步履蹒跚的运输婆婆将会是PSP与PS2版连动的关键人物。莫非在她身后行李中的就是玩家所有资料？如果真的要频繁来往于不同版本之间，老人家的身体能吃得消吗？另外，连动时资料传输的速度不会也是“运输婆婆”级的吧……

新作主打

究竟是敌人还是同伴？神秘的剑士丹科尔

很多玩家期待已久的冒险RPG之王——《格兰蒂亚III》，如今该游戏各方面的情报已逐渐明朗了。在前几期的杂志中我们曾经先后介绍过主人公尤乌其，女主角艾尔维娜和和主角的母亲米兰达。那么这次将给大家介绍的是兽人乌鲁（ウル），占卜师达娜（ダーナ）和神秘的黑剑士丹科尔（デュンケル）。另外再详细介绍一下角色的成长系统。

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年8月3日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量85KB	7980日元

神秘的黑剑士 丹科尔（デュンケル）

DUNKEL

在游戏中经常出现在主人公一行人面前的神秘剑士，阻止艾尔维娜前往亚克利夫。他曾经是艾尔维娜的哥哥，艾米利乌斯的好友，但现在却成为了敌对关系。利用手中的双剑展开攻击的剑技，速度非常惊人。目前还不知道他是同伴还是敌人，但从他那深红色的双眼中能感觉到坚强的意志。

◀他究竟背负着什么样的过去呢？表情非常阴沉冷漠。

他的目的究竟是什么？到底为了什么？

看起来作为一名剑士，丹科尔拥有相当强的实力，但是他究竟为什么要战斗呢？他究竟和谁战斗呢？

乌鲁

16岁，身高165cm，拥有一条尾巴的兽人。他出身于飞龙之谷，是一名专门侍奉圣兽的守护者。由于讨厌循规蹈矩的生活，与飞龙拍档“斯巴（スバ）”一起离开山谷，与“亚伦索（アロンゾ）”是旧友之交。

▲与主人公尤乌琪一样喜欢在空中自由飞翔，所以两人一见如故。

▼年轻的兽人乌鲁，原先是一位圣兽的侍从。

与飞龙斯巴一起离开家乡的山谷，踏上冒险的旅途。

◀乌鲁虽然体格小巧，但却能够把沉重的链球运用自如。

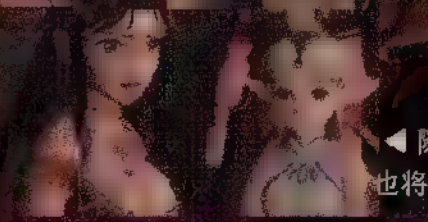
乌鲁的战斗能力

乌鲁个子虽然矮小，不过他却把沉重的链球作为自己的武器，挥动它将敌人击倒。从外表上看似不擅于肉搏战的乌鲁，但由于他的HP及攻击力高，所以以物理攻击作为主要攻击手段。此外，他还懂得施展必杀技或魔法。乌鲁最适合与战士系角色尤乌琪在一起，从正面向敌人发动攻击。

达娜

23岁，身高170cm，性格沉着稳重的成熟女性。代替两年前失踪的恋人现任“巴古拉村落”的领袖，处事认真及富有责任感，偶尔跟妹妹鲁伊莉（ルイリ）发生争执，本身是位感情丰富的女性。

▲为了管理村落的事务，达娜脸上经常露出严肃的表情。



◀随着故事的发展，她也将成为主角的同伴。

达娜的战斗能力

达娜最擅长的是占卜，能够运用附有精灵的占卜牌，由于她的HP不高，遭受敌人攻击时会非常不利，所以战斗中最好站在远处以占卜牌发动攻击。另一方面，达娜运用魔法的能力颇高，适合装备各种强力的魔法，从远距离给予敌人巨大伤害。

角色的基本成长系统！同伴就是这样变强的！

这就是战斗结束画面！

基本上和其他的RPG一样，每一名角色获得一定的经验值就能够升级。但除此之外根据战斗中采取的行动，玩家还能培养出拥有相应能力的角色，这就是本作独有的成长系统"Expert Status System"。比如说，如果在战斗中经常使用必杀技，那么该角色就较容易领悟更多的必杀技。而如果在战斗中经常进行连携的话，容易提升该角色的技能值。也就是说根据玩家的培养状况，角色的成长方向将有很大的改变。

该图片中大家要注意看一下尤乌其的获得点数，最右方显示的是魔法等级（マジックレベル）、技能等级（スキルレベル）和特殊等级（スペシャルレベル）。这三项等级分别表示魔法、技能和必杀技的使用等级，随着等级的提升，该角色就能够使用更高级的魔法或必杀技。各种能力的提升方法请看下面的详细介绍。

利用Expert Status System培养一名只属于自己的角色！

必杀技之神

▲在战斗中经常使用必杀技的话，特殊等级的提升会比较快，同时容易领悟高级的必杀技。

究极魔法师！

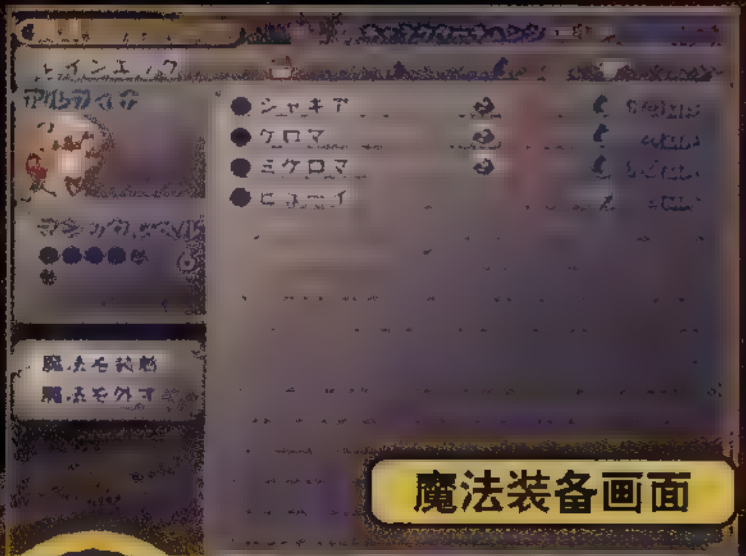
▲如果在战斗中连发连携技的话较容易提升技能等级，同时也增加了技能装备数量。

成为技能大师！

▲如果想培养魔法系角色的话，就要在战斗中连续发动魔法。这样魔法等级很快就会提升。

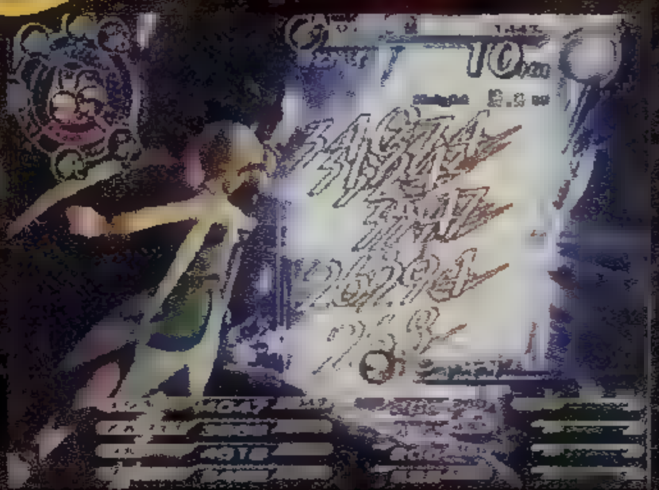
关于魔法的基本知识

魔法并不是依靠升级来领悟的，而是从魔法屋购买并装备在相应角色身上才能够领悟。装备任何一项魔法都需要一格魔法装备槽，而每一个角色的魔法等级会直接影响魔法装备槽。也就是说魔法等级越高，能装备的魔法也将变得越多，所以想培养成魔法型角色就必须提升魔法等级。



魔法装备画面

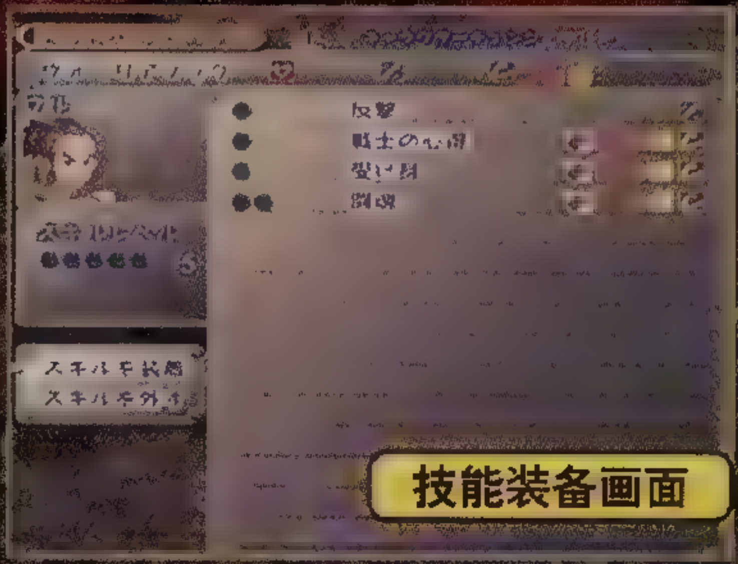
▲随着装备玛娜卵可以大幅提升魔法威力，这就是玛娜卵。
▼玛娜卵是提升对应属性魔法的一种魔法道具，换句话说就是一种魔法增幅器。



▲左图是在没有装备玛娜卵（マナエッグ）的情况下使用的"シャギア"魔法。而右图是同样条件下装备了玛娜卵使用的"シャギア"魔法，这样很容易看出在有玛娜卵的情况下，魔法的威力和命中率，都有很大的变化，魔法得到了大幅度的强化。

关于技能的基础知识

技能和魔法一样在技能屋里购买并装备之后才能够使用。可以装备的数量和等级也跟魔法一样根据该角色的技能等级来决定。很多技能都是只要装备的话就能发挥出效果，比如受到敌人伤害时自动进行反击等。所以根据情况，活用技能有时候比使用魔法更具效果。



技能装备画面

技能性能产生变化！

▶装备"Wide Attack"之后攻击范围会大幅增加，这样可以对多个敌人进行攻击。

◀正常来说Critical攻击只针对敌单体，但如果装备"Wide Attack"技能的话……

把两种力量合二为一 利用玛娜卵的合成来强化魔法

玛娜卵是拥有火、水、地、风这4种属性中其中一种属性的魔法道具，如果装备玛娜卵的话，根据它的属性会强化同属性的魔法。另外可以利用两种不同的玛娜卵合成为一个强力的玛娜卵，但是合成并不是随时随地都能够进行的，必须要到一个特定的场所才能够进行合成。而到了魔法屋还可以利用玛娜卵来合成魔法。玛娜卵的魔力越强，合成出来的魔法也会越来越强力，所以合成玛娜卵的系统在游戏中占据着非常重要的位置。

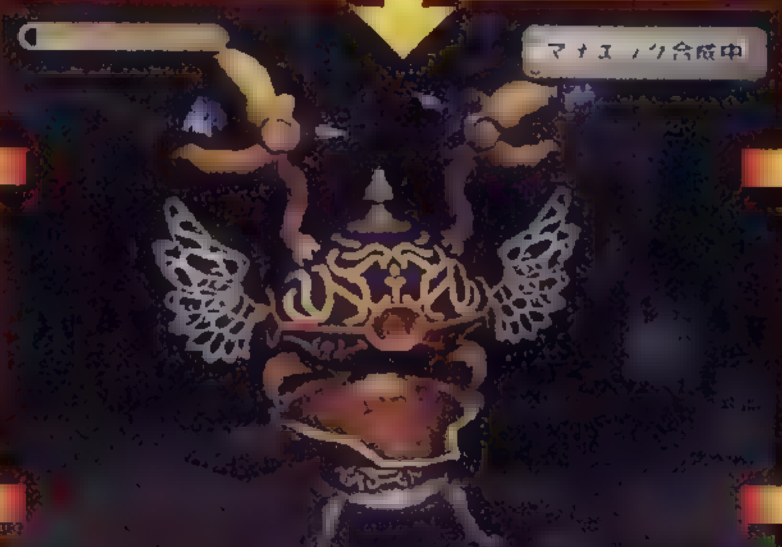
◀这就是玛娜卵的合成画面。从作为原料的玛娜卵开始到合成后的玛娜卵都有非常详细的说明。

合成玛娜卵之后就会获得更强更稀有的玛娜卵

想要合成玛娜卵就得把两个玛娜卵放入到被称为"合成机"的容器里面，放入合成机里面的两个玛娜卵会合成为一个强力的玛娜卵。下面就详细介绍根据两个玛娜卵的合成，究竟会出现什么样的玛娜卵。而以下合成出来的玛娜卵并不算是最强的玛娜卵，利用这些玛娜卵还能合出更强力的玛娜卵。

把两个玛娜卵放进合成机……

想要合成玛娜卵的话就必须要两个作为原料的玛娜卵。把两个玛娜卵放入到合成机之后，根据玛娜卵的种类会合出各种不同属性的强力玛娜卵。



火属性魔法 ヴァンストライク

▶高高举起手上的剑，从剑身冒出无数的火之鸟冲向敌人，这是系列作中经常出现的魔法之一。

火 火焰玛娜卵（ブレイズエッグ）

象征火属性的火焰玛娜卵，可以强化装备者的火属性魔法威力。利用该玛娜卵还可以生成强力的火属性魔法。

水属性魔法 ケロマム

▶这是最基本的回复魔法ケロマ的上级魔法，只消耗少量的MP，就能回复大量的HP。

水 水玛娜卵（アクアエッグ）

水玛娜卵是拥有水属性的玛娜卵。装备之后水属性魔法威力会大幅增加。利用它生成魔法的话还能够生成"ケロマム"等各种回复魔法。

地 大地玛娜卵（クエイクエッグ）

能够进行全体攻击的魔法，"クラギン"是一种地属性魔法。而生成此魔法的玛娜卵就是大地玛娜卵。另外装备它之后使用地属性魔法的话会提升地属性魔法的攻击力。

风 风玛娜卵（ウィンドエッグ）

风玛娜卵是风属性的玛娜卵。可以生成"ヒュースラッシュ"，还有辅助魔法"ランナ"等魔法。当然装备之后可以强化风属性魔法。

能够获得多彩的魔法！

▶使大地上产生裂痕，给敌人造成伤害，由于能攻击全体敌人，所以这是非常实用的魔法之一。

地属性魔法 グラギン

注意点 玛娜卵是非卖品 因此不可以滥用

玛娜卵是非卖品，不能从道具店中购入，只能通过合成、从敌人身上掉的宝箱中或者从迷宫中的宝箱内才能获得，所以这是个非常重要的物品类别。

◀不要在没必要的时候滥用玛娜卵，一定要等到关键时刻再去合成或者使用。

▶此魔法的攻击范围是直线系的，在敌人位列一线的时候使用会得到很好的效果。

风属性魔法 ヒュースラッシュ

自由自在的组合方式！技能和技能书的关系

装备技能后玩家就可以获得相应的技术和特性。比如说装备"反击"技能的话，回避敌人的攻击之后有一定的几率可以自动进行反击。除了技能之外，游戏中还出现了一种叫做"技能书"的道具，如果装备技能书的话就可以提升技能的效果。另外，还可以利用技能书来生成新的技能。

◀如果装备"Demon Hunter"技能之后攻击恶魔系敌人的话，伤害值会比原来增加一倍，这就是技能的特性。

部分技能介绍

技能名称	效果
导师の心得	魔导师必备的技能之一，可以提升魔力和魔法抵抗力。
マジックアップ	能够引发潜在的魔力，提升最大MP的数值。
见切り	能够获得看透敌方攻击的能力，战斗时的回避率上升。
反击	回避敌人的攻击之后，一定几率下进行自动反击。
战士の心得	战士的必备技能之一，可以提升攻击力和防御力。
ライフアップ	锻炼出更强壮的身体，提升最大HP的数值。

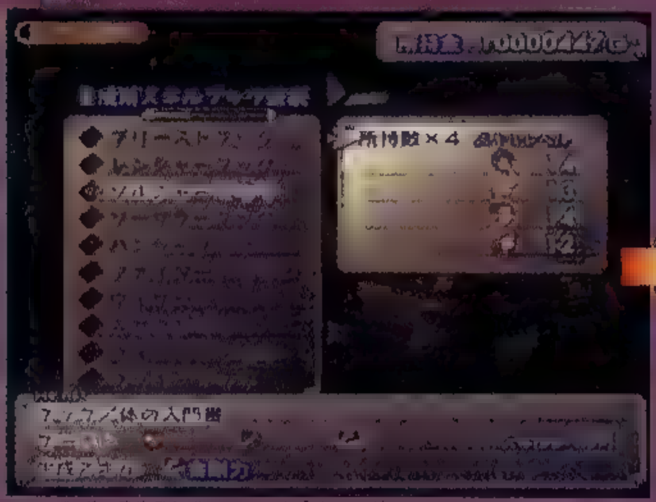
关于魔法的基本知识

右图中显示的黄皮书就是技能书，只要把技能书和技能组合起来就能够把各种特性附加在角色的身上。有时候可以弥补弱点，有时候还可以进一步提升特长。如果战斗中充分了解技能的特长和敌人的弱点就顺畅地进行战斗。

◀技能与魔法和玛娜卵的关系比较相似，但技能比魔法有更为丰富的种类。

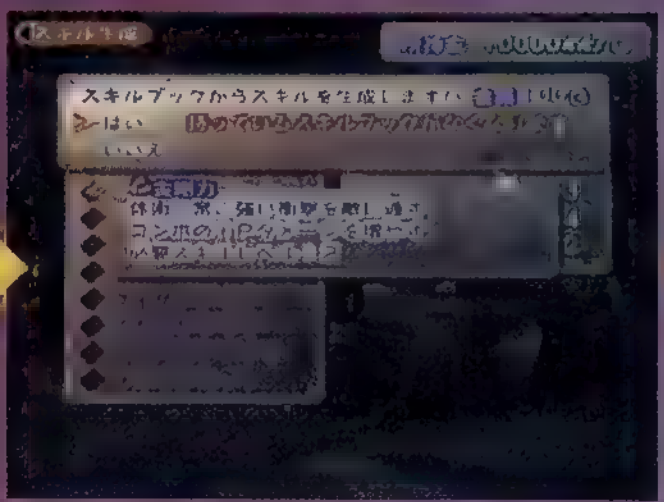
技能生成的基本顺序

1 选择作为基础的技能



▲首先要选择作为生成技能最基础的技能书。

2 显示可生成的技能



▲选择技能书之后会显示该技能书能够生成的技能

会生成什么样的技能呢？

3 生成开始

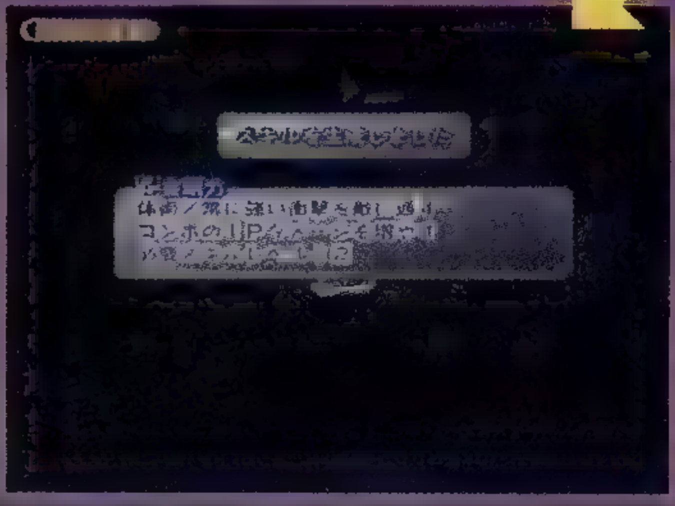
4 新的技能……

◀原来的技能书就会消失，接下来马上生成出一个新的技能。

5 生成完毕！

▶新的技能生成完毕。从技能书上可以生成的只有技能，另外会失去用于生成技能的原有技能书。

6 完成



◀获得了叫做"[illegible]"的技能，该技能可以提升装备者的攻击[illegible]，并在攻击的同时给敌人附加"[illegible]"的效果，看起来是[illegible]非常有用的技能。

技能效果的强化

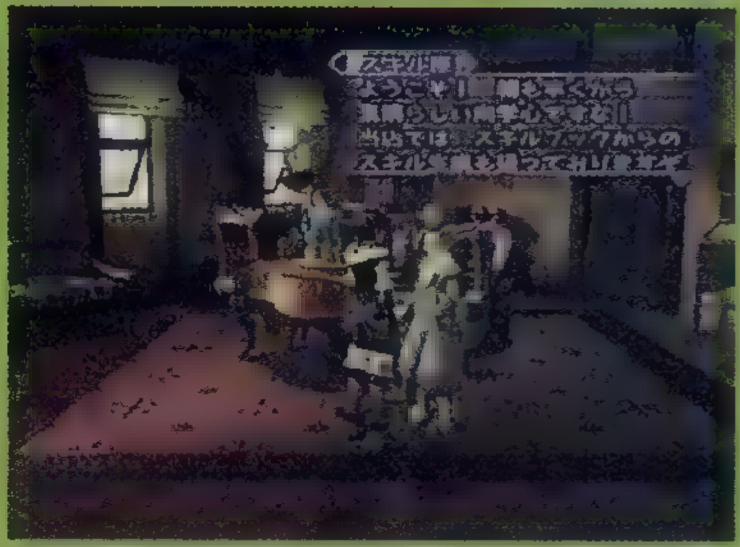
▲单纯由攻击次数来计算，攻击力增加了2.5倍！

技能效果的威力！

下面我们利用左边的两张图来验证一下技能的有无对攻击力所带来的影响吧。装备增加攻击次数的"修罗の魂"之后攻击次数从2次增加到5次，当然每一次的攻击力不会发生变化，也就是说伤害值比原来提高了2.5倍。

注意点 技能只有装备后才能发挥效果

和魔法相同，技能也需要到技能屋等地方装备之后才能发挥出效果。要注意的是不能在菜单画面中装备技能，如果忘记装备技能，而到了迷宫等地方的话便不能马上装备技能了，所以出城的时候一定要先检查一下是否漏掉了没有装备的技能。另外只有在技能屋中才能利用技能书来生成技能。



▲技能屋里面有一名店员会专门为玩家做关于技能生成的详细介绍。

新作主打

第3次スーパーロボット大戦α —終焉の銀河へ—

发售日将近！本次将为大家带来盼望已久的主角及专用机资料，现在就来计划一下一周目要走哪条路线吧！

在之前的杂志中我们已经向大家介绍了《第3次超级机器人大战α 银河的尽头》（以下简称“第3次α”）的参战作品以及基本系统，在本次中将会带来大家盼望已久的游戏主角以及专用机的资料。值得注意的是金子一马也为“第3次α”设计了一部风格迥异的机体，相信驾驶充满“恶魔”感觉的机体驰骋战场会另有一番乐趣。

PS2 DVD-ROM	BANPRESTO	2005年7月14日发售	SRPG
	游戏人数1人	记忆容量322KB	8379日元

超级系男主角

狩野·冬马

▼发动全体攻击时冬马的特写画面。无论是台词还是表情（虽然有些不太自然）都非常符合热血主角的特征。

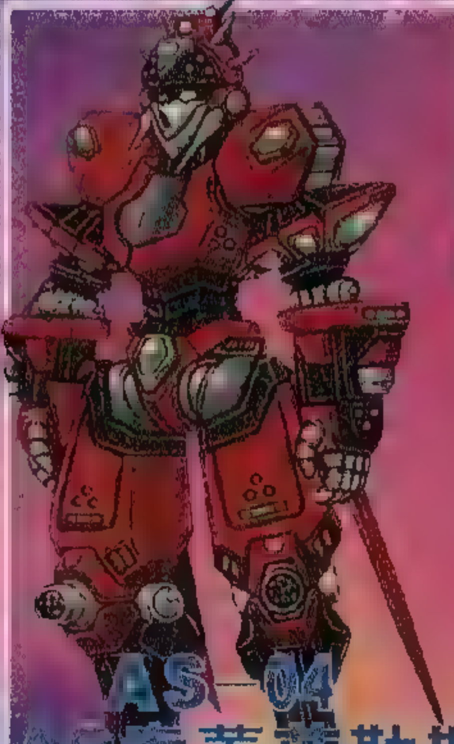
热血男儿冬马！

▲雷凤的攻击主要以近身肉搏……[illegible]

原本是一名过着平凡生活的普通青年，平时主要靠到处打工为生。性格相当热血，充满正义感，看到有人陷入困境就一定会插手（虽然多数都会给别人造成不小的困扰）。在战争爆发后看到了周围的惨状以及感受到真正的惨剧，从此冬马决心将自己的正义贯彻到底。一次偶然的机会中，在与谜之敌人接触的时候冬马坐上了雷风——

DGG-XAM3 雷风

冬马的专用机，高性能泛用型机体，搭载了名为“LIOH”的特殊系统，能够配合冬马的各种动作对敌人发动丰富的以及格斗为主的格斗攻击（[illegible]）



AS-04 AS索蕾艾勒斯

赛莲娜的专用机，属于以执行强袭与侦察任务为主要目的的“AS系列”机。为了达到隐秘行动的效果以及实现一击脱离战术，AS索蕾艾勒斯不仅拥有绝高的机动性，而且还搭载了各种电子干扰装置以及光学隐身等特殊装备。

▲强调速度与隐秘性，AS索蕾艾勒斯给人的感觉更像是忍者……

▲使用鞭状武器攻击，说实话到是与驾驶员的风格很相称。

真实系女主角

赛莲娜·蕾茜塔鲁

声 佐藤裕子

原本隶属于特殊部队，担任工作员一职，但当自己所属的部队受到谜之敌人的突然袭击全灭后，赛莲娜为了给同伴报仇而展开了追踪行动。外表轻浮的她实际上拥有比谁都坚定的意志，而掩盖在笑容背后的是一颗饱受创伤的心。

前作“第2次α”的角色将作为同伴登场！

阿拉德·[illegible]

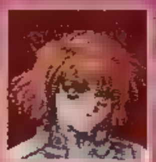
声 鸿内一也

毕业于驾驶员特殊养成机关“SCHOOL”，封印战争后行踪不明。

[illegible]

声 かかずゆみ

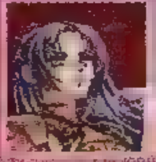
阿拉德的同伴，在封印战争结束后为了寻找下落不明的阿拉德展开搜索行动。



艾比斯·道格拉斯

声 渡边明乃

战争结束后开始了前往银河深处的旅行。目前唯一的消息是她曾在外宇宙与超长距离移民船团合流。



斯蕾伊·布雷斯通

声 长泽美树

出于自尊以及作为驾驶员的骄傲，斯蕾伊的目标就是超越艾比斯。

曾伽·索博尔特

声 小野健一

自始至终贯穿自己信念的武人。封印战争结束后便神秘地消失了。

高仓椅

声 长谷川知子

自称是艾比斯的守护者，主要负责从各方面协助艾比斯的行动。

超级系女主角

水叶·楠叶

声：高桥美佳子

优秀的念动力者。驾驶超机人·龙虎王参与了巴鲁玛战役以及封印战争。封印战争结束后来到特斯拉研究所，参与超机人的研究工作并担任钢机人的试飞员。

◀轰龙与雷虎最早出现于动画《龙虎王传奇》，作为改进机在本作将会有如何的表现呢？

楠叶的专用机。以龙人机为原型制作的量产型机动兵器“钢机人”其中的一台，是先行量产机轰龙的改进型。

YMD-01D 轰龙改

设计：宫武一贵

▶楠叶驾驶的轰龙改主要以远程炮击为主要攻击手段

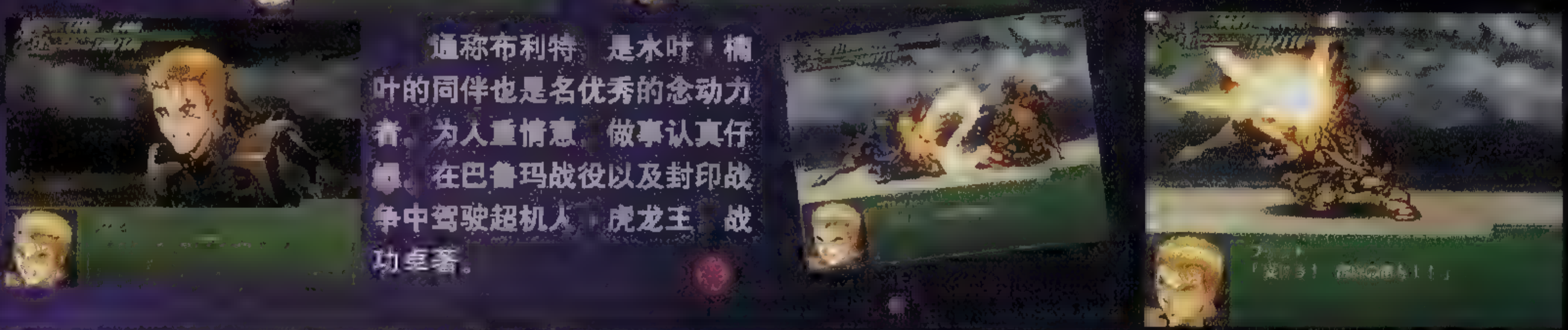
YMD-02T 雷虎改

设计：宫武一贵

布利特的专用机。是与轰龙改同一时期建造的量产型机动兵器，并同样搭载了T-LINK系统。

布鲁克林·拉克菲尔德

声：杉田智和

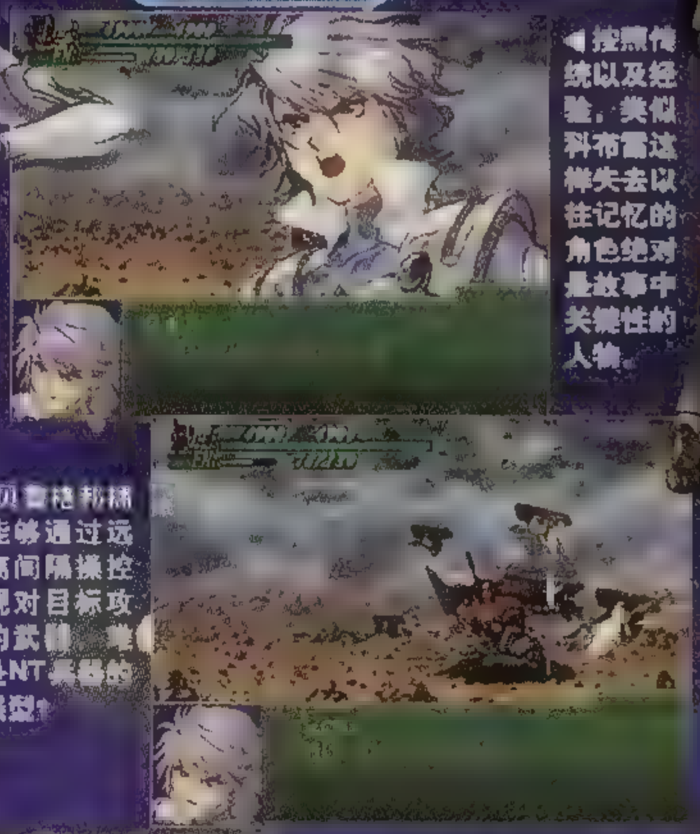


通称布利特，是水叶·楠叶的同伴也是名优秀的念动力者。为人重情意，做事认真仔细。在巴鲁玛战役以及封印战争中驾驶超机人·虎龙王，战功卓著。

真实系男主角

科布雷·格登

声：森勇气



◀按照传统以及经验，类似科布雷这样失去以往记忆的角色绝对是故事中关键性的人物。

▶贝鲁格邦斯有能够通过远距离间隔操控实现对目标攻击的武器，难道是NT兵器的发展型？

◀伴随着贝鲁格邦诡异的眼神，浮游兵器从全方位开始攻击敌

被配备到布莱德率领的隆德·贝尔队的地球联邦军驾驶员。沉没寡言的科布雷从不会将自己的感情表现出来。另外，加入隆德·贝尔队之前所遭遇的事故以及以往的记忆全部丧失。

贝鲁格邦

设计：金子一马

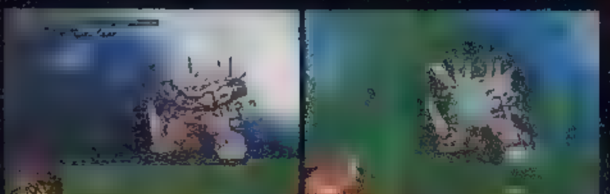
科布雷的专用机。作为中、近距离专用机体贝鲁格邦拥有良好的射击能力与机动性。与科布雷一样，武器、动力等详细资料不明……

真正的SRX在“α”上复活

伊达隆盛

声：三木真一郎

隶属于SRX小队的驾驶员。在封印战争结束后接受新命令，与小林彩以及莱迪斯共同前往执行对谜之巨大建筑物“GATE”的防卫任务。



SR-01 SRX ALTERED BANPRIUS

设计：

真正的形态登场

新作主打

文 MASH

.hack//G.U.

今年5月份在洛杉矶举行的世界最大型游戏展E3上终于发表了"《.hack》系列"的最新作《.hack//G.U.》!

"《.hack》系列"最新作

PS2 DVD-ROM	BANDAI	2006年发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定

在2002年6月，BANDAI在发表该系列新作以后大约1年的时间里，共推出4款连续作品来描述了一段精彩故事的"《.hack》系列"，如今仍留在不少玩家的记忆中。在被称为"The World"的虚拟网络RPG游戏世界里发生的异变，令人难以置信的蔓延着，而更可怕的是随着这种异变，在现实世界中也开始发生各种不可思议的现象。游戏的目的是为了揭开此次事件的真相，在"The World"中展开大冒险。"自《.hack》系列"的游戏版结束之后，在动画、漫画等各种媒体上也不断展开，获得了FANS的大力支持。

这次官方公布即将推出的系列最新作《.hack//G.U.》(以下G.U.)的时代设定是前作的7年后，登场角色也涣然一新，并以完全新作的形式登场。这次"新作主打"的内容将包括向玩家介绍"《.hack》系列"最新作的具体内容，以及开发人员的访谈。

与前作的主人公凯特（カイト）相比，本作主人公哈瑟奥（ハセヲ）的身上弥漫着邪恶的气息。

负责开发的当然是 Cyber Connect 2

Cyber Connect 2 Co.,Ltd.
GAMESOFT DEVELOPMENT COMPANY

继承前作，本次《G.U.》的开发也是由Cyber Connect来负责。活用包括"《.hack》系列"和该社开发的其他游戏所得来的经验，使《G.U.》以"王牌RPG"的姿态出现在玩家面前。玩家从本刊收录的几张华丽的图片中也能看出Cyber Connect2目前是如此重视《G.U.》的完成度。

世界观

《G.U.》的舞台是一个被称为"The World"的虚拟网络RPG游戏的世界。该网络世界的参与用户数达到了1200万人（前作为200万人）。在这个世界中有两大种族的人共同生活着，第一种是失去咒文的力量，但拥有蒸汽机械文明的人类，另一种是拥有咒文及自然力量的兽人。本作就是在有着这两个不同种族的"The World"中展开的精彩故事。

《G.U.》的舞台背景

AD2017年，也就是".hack事件"7年后的"The World"中展开新的故事。场景、角色、怪物以及职业全部得到更新的"The World"，这里已经不再是玩家们的理想天地，充满了横行霸道的PK（Play Killer），无数工会之间的纷争以及脱离了游戏规则的异常现象。就连系统管理者都无法控制住这种现状，"The World"已经开始成为一个摆脱法律束缚的地带……

主人公

在与PK的战斗中展现出其本性。PK是Player Killer的简称，指网络游戏中专门杀死其他用户角色的玩家。

The Terror of Death
哈瑟奥（ハセヲ）
Haseo

他是本作的主人公，也就是成为玩家分身的角色。在E3展上公布的影像中我们已知他会使用镰刀、大剑等各种各样的武器来进行战斗。游戏中他是一名PKK。(Player Killer Killer的简称，专杀PK的玩家。)

谜之存在

谜之存在，在《G.U.》中的“The World”……

从衣服的各处都能看到接缝的痕迹，手上拿着的武器可能就是他被称为“三爪痕”的缘故吧。另外像绑住他全身的皮带，这些都意味着什么呢？还有就是他的真正身份到底是……？

本次已公开了两名角色。第一个是本作主人公哈瑟奥，另一个是外貌酷似与前作主人公凯特的角色。虽然外貌很像，但从他的气质上来判断和凯特相比完全是另外一种存在。被称为“三爪痕”的他究竟是什么样的角色呢？本次的“The World”中究竟要发生什么事件呢？详细情况目前还不明，但相信上述的两个角色将在游戏中起到很大的影响力。

与青白色的火焰一起出现的是三爪痕“Tri Edge”，他的目的和正体等一切均不明。

前方出现的人难道是……？

制作本作的两名关键人物访谈！

Producer
内山大辅

之前一直担任“《.hack》系列”的Producer，同时也负责阻止社长松山洋的“暴走”（笑），代表作是“《.hack》系列”，《龙珠Z》，《龙珠Z2》等等。

Director
松山洋

Cyber Conect2的社长。主要负责“《.hack》系列”的Director，代表作有“《.hack》系列”，“《火影忍者 究极的英雄》系列”等，担任过多款游戏的具体制作工作。

一种歪曲的繁荣 新的“The World”

——这次的时代设定是前作的7年后，也就是说本作的舞台是2017年的世界？

松山：对。从前作经过了7年之后的全新故事。

——PK在网络世界中横行霸道，这种设定的原因是什么？

松山：因为从前作之后的7年当中发生了“某一事件”。在那次事件发生之后，“The World”就开始走“没落”，走向“歪曲的繁荣”。

内山：简单地说在XXX发生了XX，然后……

松山：好了好了（笑），不要再泄露秘密了。

内山：故事中描述了PK产生的原因和关于世界变化的详细情况。

——实际上本作和前作有一定的关联性，那么如果没玩过前作的玩家能不能接受本作呢？

松山：完全没问题，从当初策划的时候开始，我们就想以完全新作的形式来制作的。

内山：我们的目的只有一个，让第一次接触本系列的玩家，甚至第一次玩RPG游戏的玩家都能够轻易接受本作品。从这种意义上来讲，包括游戏角色的身材比例大小，我们都下了一番功夫。

主人公哈瑟奥的设定

——关于主人公哈瑟奥现在基本上还不知道他的来历和身份。

松山：在现阶段我们只能告诉玩家，我们制作这款游戏的时候非常重视其剧情部分。都是在“游戏主人公＝玩家”的前提下去创作的，也就是说我们现在公开的图片中的角色是个人类。

——这意味着他不是电脑中的AI生命体，而是个实实在在的人？

松山：没错。

——从画面中我们看到主人公可以使用各种类型的武器，记得前作中每位角色只能根据职业装备固定的武器。

松山：这是被称为“Multi Weapon”的职业，从本作开始新加入的职业之一。但是此职业比较特殊，只有特定的角色才能转换成这种职业。

不是感动也不是热血 而是“震撼”的作品

——标题《G.U.》的含义是什么？

松山：本作的主题是“Grow Up”，也就是“成长”。因为游戏本身也是属于RPG类型的，所以当然包含着“成长成份”在内。不管是情节还是主人公都从不同的意义上得到了成长。而这些都是表面上的“成长”。其实游戏中还隐藏着12种成长的意义。随着故事的发展，这些谜题自然就会解开。

——那么最后请想各位玩家说一句话。

松山：在《G.U.》的制作过程中我们发现，在这部作品中装进了我们所有的创意。目前的开发状况只有60%左右，可能离发售还需要一段时间。

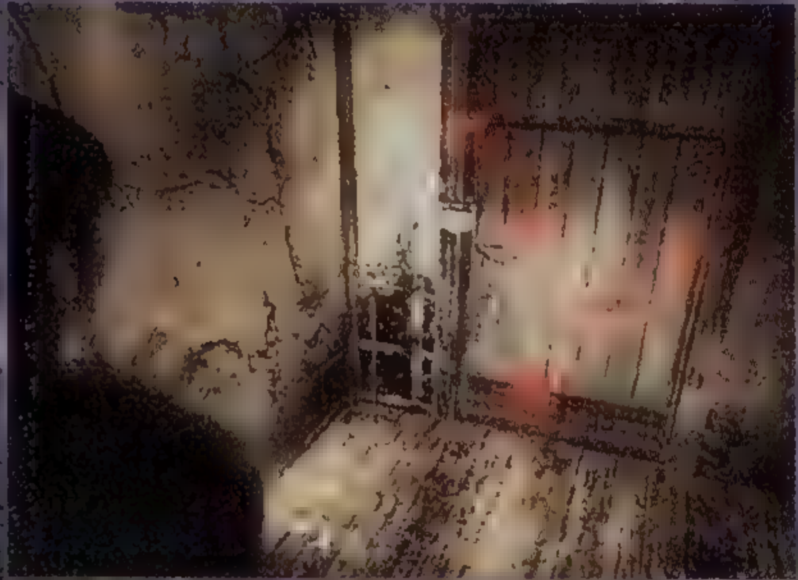
内山：《G.U.》这款作品其实除了游戏领域以外，在其他娱乐媒体中也将会出现。在正式发表该计划之前我们还准备从其他角度给玩家带来惊喜。从零开始制作的完全新作《G.U.》，敬请期待吧。

公开解谜的关键道具之一
"手册"的功能

本次将给大家介绍的是为了解开恶梦中的豪宅之谜题不可缺少的道具，关于"手册"的相关情报。

PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年7月28日发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量980KB	7140日元

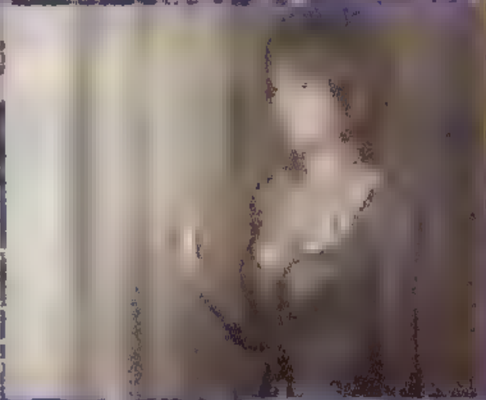
在[illegible]的夏季，[illegible]恐怖世界中，[illegible]游戏中的三名主人公[illegible]徘徊的恶梦之中，玩家要利用这三名主人公固有的特[illegible]梦中的[illegible]，那么本[illegible]为玩家说明新公布的怨灵和[illegible]所携带的"手册"之谜。



▼在豪宅中发现了一扇画有纹样的门，门的另一边到底藏着什么呢?

▲在豪宅内发现射影机的深红，和灵力的复原有什么关系吗?

用各自的方法去解除恶梦中豪宅内的谜题



想着什么……?

露出"妖艳"微笑的怨灵
"梳头的女人"

这次新公布怨灵的名字叫做"梳头的女人"。她拥有又长又黑的头发，再加上穿着漆黑和服的姿态看起来极为妖艳，但是其毛骨悚然的微笑只能以"恐怖"两个字来形容。看来她是利用自己的头发将侵入者绞死。如果真的在梦中出现的话……！还是不要再想了，越想越恐怖。

▲和她苍白的脸色相比，头发看起来更显得乌黑，千万不要在梦中出现啊…

▼如果接近她的话，她会突然发起袭击。融入到黑暗中的黑色头发和面色苍白的脸使玩家更容易陷入到恐怖之中。

令人毛骨悚然的笑脸
战栗的恐惧

游戏中的线索都记录在手册中

[illegible]所拥有的“手册”中会[illegible]的线索与已确定的谜题，所以说手册是解开[illegible]的必备道具之一。[illegible]只要按相关的[illegible]就能立刻打开手册[illegible]在探索[illegible]一[illegible]就可以[illegible]一[illegible]，根据手册中记录的[illegible]。

根据获得的情报来解开豪宅内的谜题

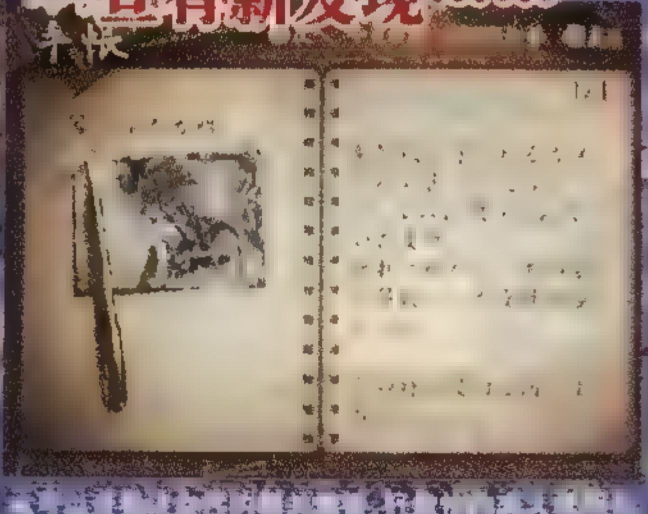
利用手册来确认情报

手册会随时更新

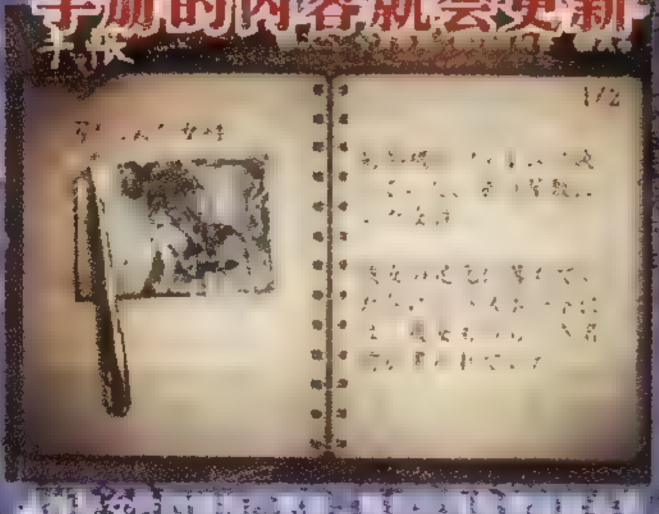
[illegible]

[illegible]

一旦有新发现……



手册的内容就会更新



[illegible]

1 在恶梦中的豪宅里遇到一名女性

在恶梦中的豪宅中遇到的女性，看样子并没有对怜进行攻击，但是她对射影机却有所反应，她的一举一动会不会成为解除豪宅谜题的关键呢？

▼神秘女性突然在怜的眼前跑了过去，使怜吓了一跳，虽然怜想追赶但却没有成功

照片中的女性究竟是谁呢？

2 调查神秘女性的真正身份

从恶梦中醒来之后发现枕边的射影机里面有胶卷，洗出胶卷后发现照片中的人就是豪宅内的女性，而且看起来有点眼熟，于是怜委托深红进行关于这女性的调查

◀在现实世界中冲洗照片，但不知道为什么[illegible]的胶卷[illegible]梦？

委托调查

3 手册中记录已得知的情报

将详细的调查工作交给深红完成，把目前已得知的情报记录在手册中。除了情报以外，有关怜目前的心情等资料也可同时写进去。

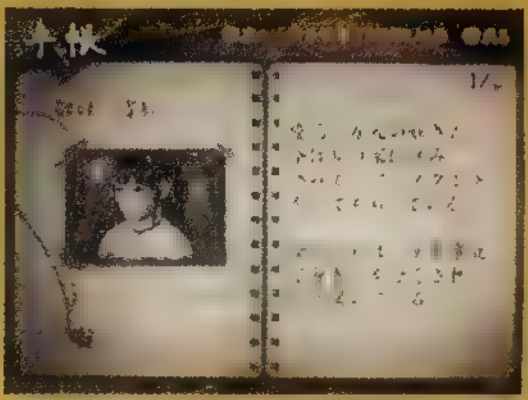
▲给深红看刚刚冲洗完的胶卷，委托深红去调查照片中的女性。

▲新加入的情报栏会显示[illegible]字样，一眼就能看出新追加的情报。

还能查看人物情报

在手册中还可以查看登场角色的现状与背景等情报，同时还可得知怜对该人物的了解程度。当然有时候还会看到怜自己的心情。

▲虽然与萤没有直接性的会面，但他曾经是怜的男友优雨的朋友。



▲从手册中还可得知深红曾经失去了她的家人。

每年一作的“《传说》系列”最新作，今年夏天又和大家见面！那么本刊中主要介绍一下阻挡主人公塞内尔去向的4名敌人。具有强烈气势的4名BOSS级敌人，他们的实力究竟如何呢？

神话传说 TALES OF LEGENDIA

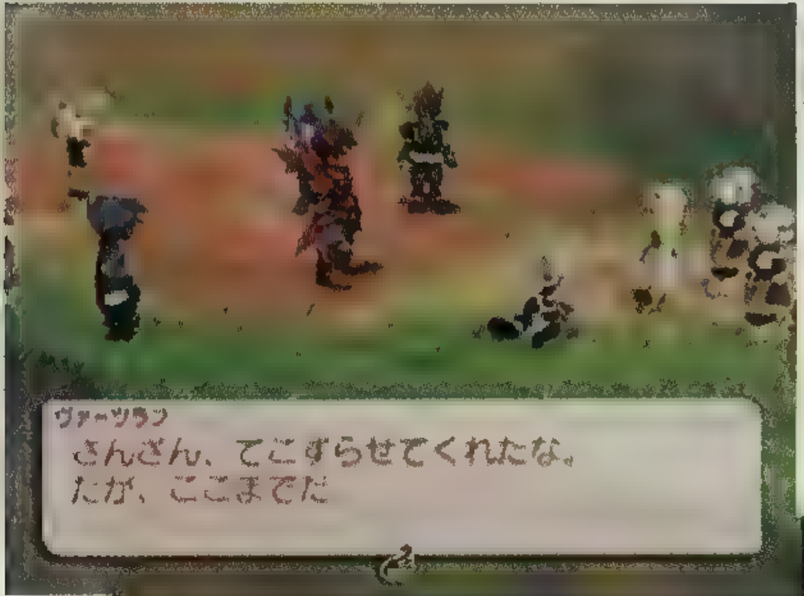
テイルズ オブ レジェンディア

PS2 DVD-ROM	NAMCO	8月25日发售	RPG
	游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元

本次介绍的是新的势力克尔桑德（クルザンド）王统国和王统国的强力尖兵，团长瓦茨拉夫和其属下“Triple Kites”的介绍，以及大幅提升战斗乐趣的4人连携技“Climax Combo”！简单地介绍一下4人连携技的流程。

瓦茨拉夫・波拉德	性别：男	身高：205cm	年龄：36岁
	克尔桑德王统国独立师团长		CV：小杉十郎太

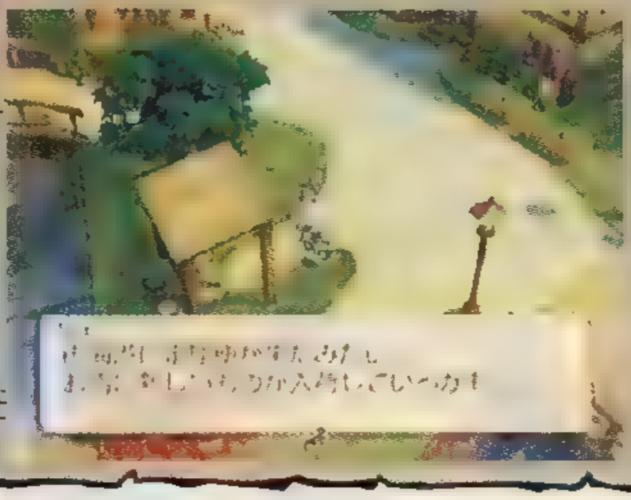
20年前率领克尔桑德王统国独立师团，从此以后他在战场中逐渐夺得了功勋和名声。虽然他不是王族的长男，但利用自己的实力想要夺得王位。瓦茨拉夫拥有既有实力又值得信赖的属下叫做“Triple Kites”。近年来他一直想要绑架塞内尔的妹妹雪莉，但是其目的目前还不明。



◀他们将成为塞内尔一行人最大的威胁

克尔桑德王统国

拥有瓦茨拉夫和其属下“Triple Kites”的克尔桑德王统国，是一个有200多年历史的大国家。历来克尔桑德王统国都是用武力来治服近邻的小国家，尤其是近20年，该国家的侵略活动越来越显著。现在该国家对周边诸国进行一场大规模的侵略战争。这场侵略战争会不会对塞内尔造成什么影响？

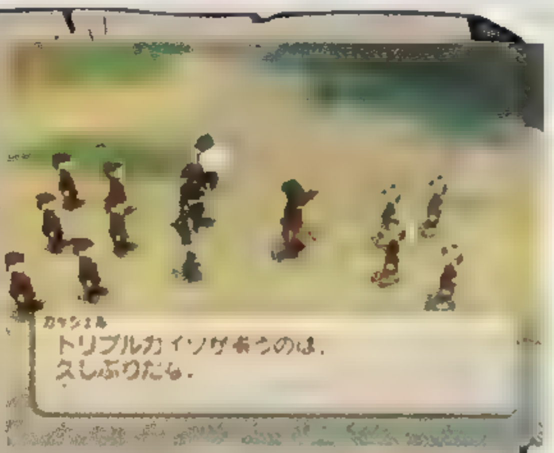


◀看来这个地方还没有遭到克尔桑德王统国的袭击。

克尔桑德王统国的精锐，全部集结在这里！

克尔桑德王统国独占师团
Triple Kites

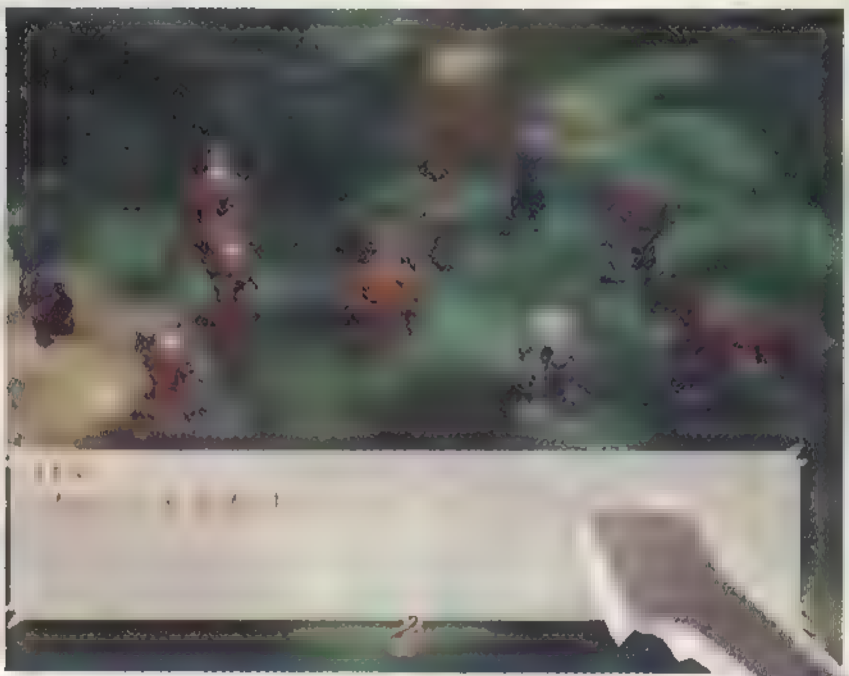
瓦茨拉夫率领的具有异常战斗力的军团，那就是独立师团。尤其是任职独立师团干部的三名人物，人们叫他们成为“Triple Kites”。他们是同时兼备了战斗力、执行力、指挥能力的精锐。在各自的分野上他们绝不容许他人的妨碍，同时一定会完成自己的任务。都是瓦茨拉夫直属的属下。

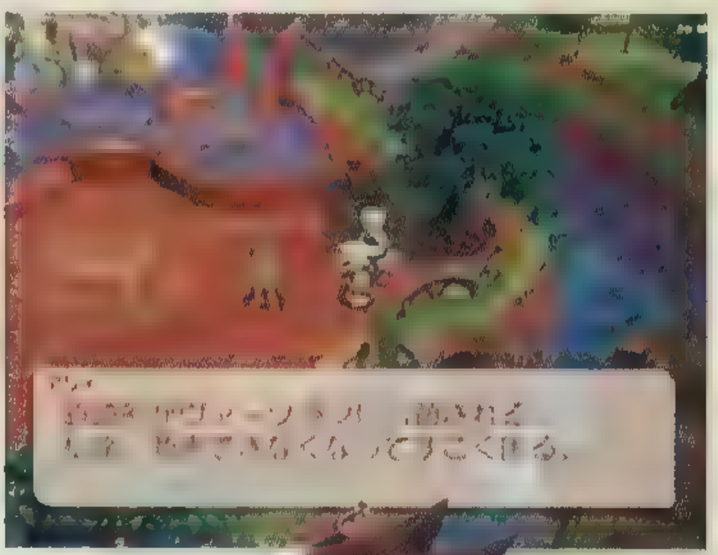


▲一般的情况下他们很少三个人一起行动，都是分开来完成各自的任务。

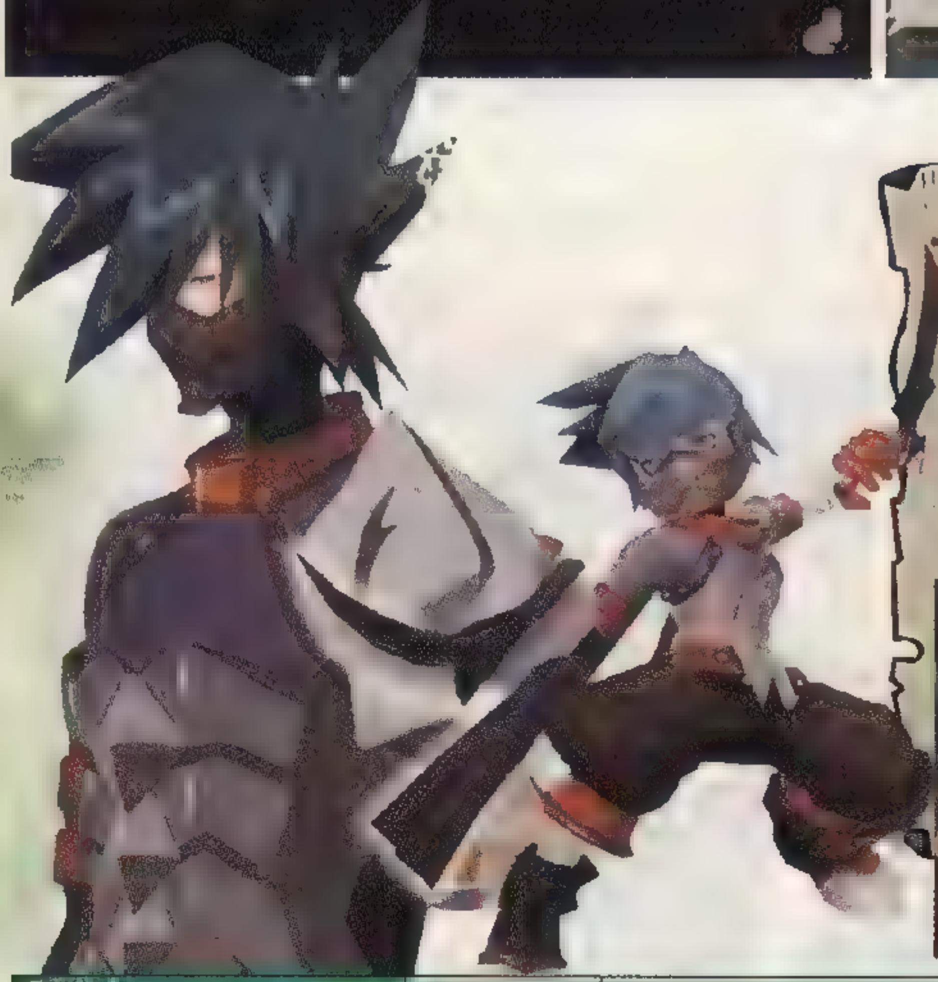
Melanie [illegible]的梅拉妮	性别：女	身高：170cm	年龄：28岁
	Triple Kites成员之一 驯兽师		CV：佐藤优子

10年前瓦茨拉夫投入进来的爪术士部队队员之一。与瓦茨拉夫已经有10年以上的交道，所以两个人之间已有超乎想象的信赖关系。经过10年的漫长时间她终于搭上了干部的职位。通常很喜欢折磨他人，把虐待别人作为自己无穷的乐趣。作为驯兽师，她到底拥有什么样的怪物呢？





◀由于瓦茨拉夫等人是侵略活动的尖兵，所以民众并不喜欢他们。



Triple Kites和塞内尔一行人之间的关系

瓦茨拉夫一行人要绑架雪莉，当然塞内尔一行人也不肯让他们的行动轻易得成。所以两者之间的冲突是不可避免的。所以在游戏中会不停地发生两者之间的冲突。

◀在敌人的袭击面前塞内尔一行能否成为一体，将敌人击退？

Cashel 魔幻的卡谢尔	性别：男	身高：185cm	年龄：32岁
	Triple Kites成员之一 特殊工作员		CV：高户靖广

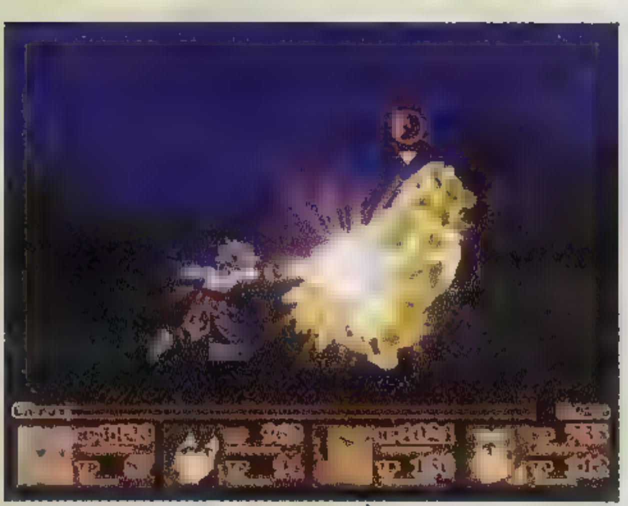
卡谢尔也是瓦茨拉夫投入的爪术士部队的成员之一。从谍报到破坏，他负责的任务都是一些具有残忍性的恐怖活动。性格也是非常残忍，对他来说只要对方感到恐惧，他就会得到无尽的快感和兴奋。和梅拉妮一样在这10年以来为独立师团贡献，所以实战经验也非常丰富。

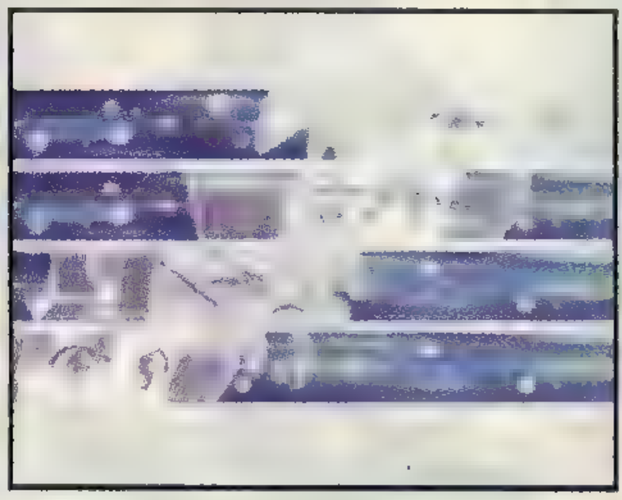
Stingle [illegible]的斯汀格	性别：男	身高：190cm	年龄：40岁
	Triple Kites成员之一 剑士		CV：大场真人

是个来历不明，经历不明的假面战士。作为独立骑士团的经历在Triple Kites中是最浅，从5年前开始参加了战线。由于从来不往外泄漏自己的身份，所以跟梅拉妮和卡谢尔的关系并不是很好。但是在3个人当中他是一个最能保持冷静的人，从这一方面来看，他在师团中可能是一个最受欢迎的角色。

爽快感倍增的新系统Climax Combo

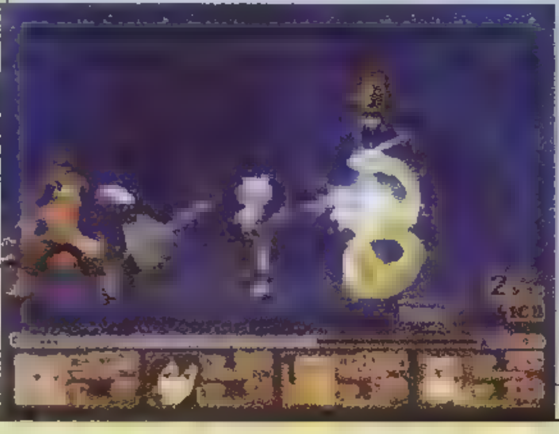
具有极强的战斗要素，这就是"《传说》系列"的最大卖点。而在本作中又加入了称作为"Climax Combo"的全新要素，来提高了战略性和爽快感。只要看好时机，发动Climax Combo的话，能给与敌人造成很高的伤害。那么下面就详细介绍发动方法和具体的操作步骤。





首先预习一下 Crimax模式？

首先让我们来看一下发动Crimax Combo的前提条件，Crimax模式。画面中4个人物头像上方的长条就是Crimax槽，只要蓄满Climax Combo槽就可以发动Crimax模式。发动时会不断地消耗槽，但是耗尽为止敌人始终是处于无防备状态。在这样的有利情况下4个同伴不停地对对方发动连续技！



◀对我方来说这是一个绝好的机会，要好好把握机会！

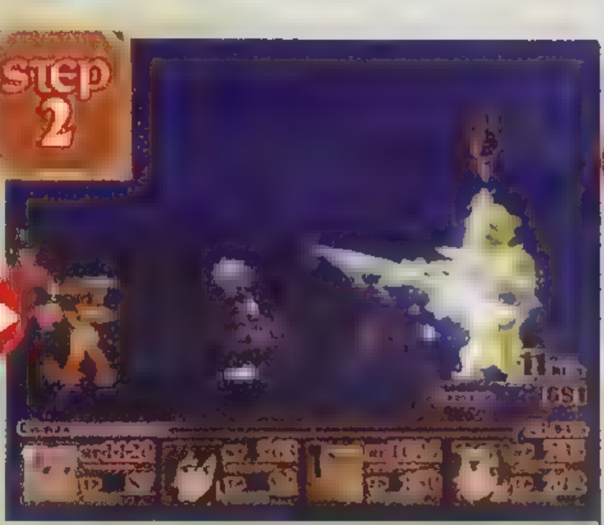
Crimax Combo的基本流程

想要发动Crimax Combo就必须要满足特定的条件。除了最基本的条件Crimax模式发动之外，参战的我方4名成员都要处于可行动状态。也就是说如果我方有战斗不能状态，或陷入无法行动的异常状态时就无法发动Crimax Combo。所以在准备阶段中要注意同伴的HP。

STEP 1

在通常战斗中玩家只要行动就能蓄Crimax槽。当然最容易的方法就是不断地进行攻击。

STEP 2



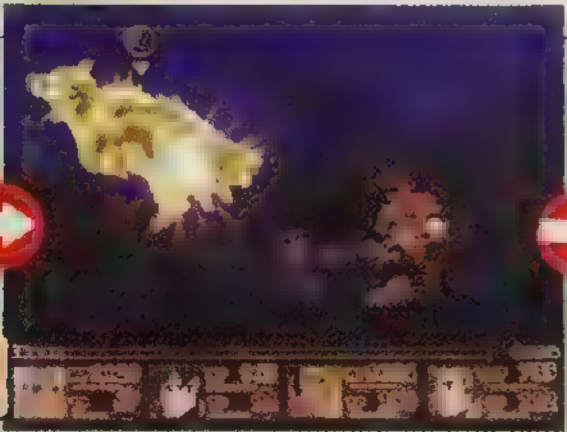
蓄满槽之后，看准时机发动Crimax Combo！机会到来！千万不要错过机会！

STEP 3

Crimax Combo发动！

Crimax模式中只要按Crimax模式发动键，就能够发动Crimax Combo。画面中同时出现我方4名队员的特写，开始Crimax Combo。在华丽的战斗画面之下，可以给敌人造成巨大的伤害！

STEP 4



Combo开始！

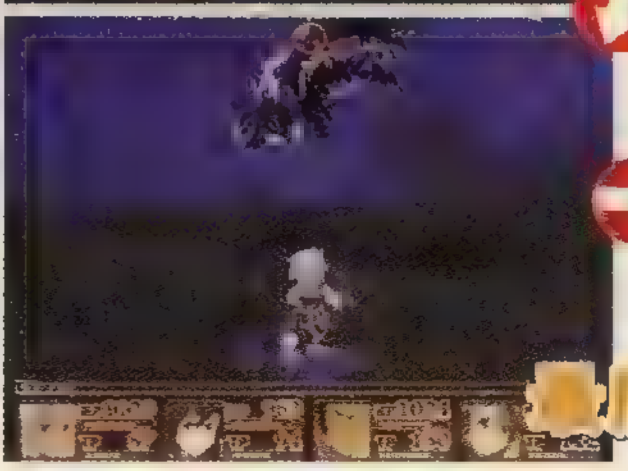
Crimax Combo终于开始。一旦发动Crimax Combo的话，玩家不不需要手动操作，而是相应的4名角色按照顺序对敌人使出华丽的招式。在画面的最后我们能看出，给最后出招的塞内尔准备了特殊的演出。那么会不会根据不同的队伍组合和构成，会有千变万化的特殊演出呢？这也是一个比较令人期待的因素之一。

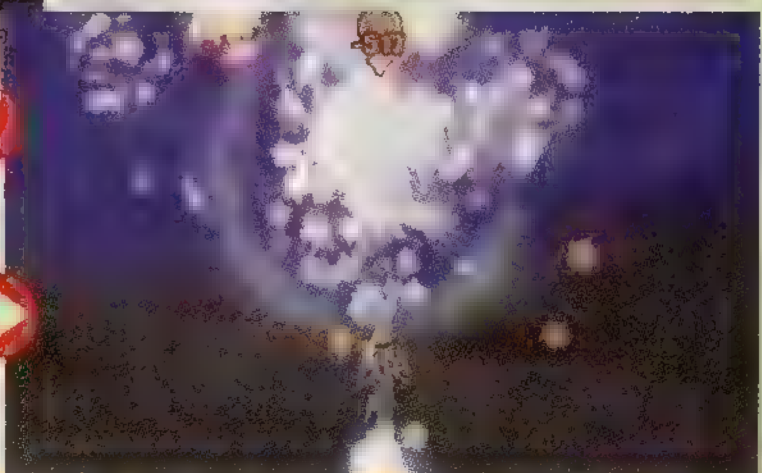
Crimax Combo的要点

在这里我们先要明确一下Crimax模式和Crimax Combo的区分。蓄满Crimax槽就能够发动Crimax模式，而在Crimax模式中的任何时刻都能发动Crimax Combo。而Crimax Combo的威力和Crimax槽的残量无关，所以如果遇到强敌的话建议在Crimax模式中把槽消耗到快没有的时候再发动Crimax Combo。理论上这样就可以给敌人造成最大的伤害。

威尔和克罗什的连击！

诺玛的浮空技！





最后塞内尔发动最终必杀！

© 2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved.
(图为开发中画面)

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

以黑暗的世界观描绘出爱与死亡的悲情RPG游戏“《影之心》系列”，其最新作的登场角色与舞台已经完全焕然一新，主人公是名叫乔尼的16岁少年，舞台是1929年的美国。本次报导的内容包括主人公将会到访的城市的简介，以及新公开的神秘角色资料。

1929年的美国大陆！！

纽约·曼哈顿岛

主人公乔尼的冒险旅程从曼哈顿岛开始，途中当然会到访“时代广场”、“布鲁克林”等著名的场所。

旧纽约的街道上，怪物利用被称为“窗”的扭曲空间来到世上。

与街上平民交谈，就有可能获得重要的情报。

繁荣的市街道，两旁开设了各种类型的商店。

类似歌剧院的场所，灯光布置得富丽堂皇。

进入大峡谷的范围，感受到一股神秘的气氛。

四周的建筑物充满了宗教色彩，似乎是一种特殊的信仰。

大峡谷

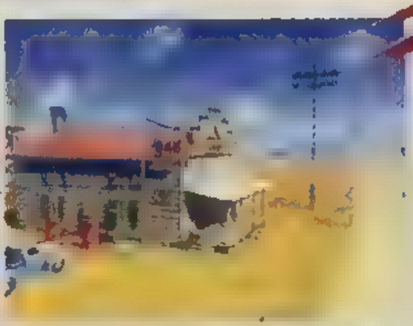
全长300千米的超级巨大溪谷，现在虽然是世界遗产，不过1929年的时候只是不适合人类居住的地方。

芝加哥

现今美国第2大商业城市，实际上等同于日本的大阪市。

罗斯威尔

著名“罗斯威尔事件”的发生地，原本是贫穷的农村，据说美军在此捕获了坠毁的UFO内的外星人而出名。



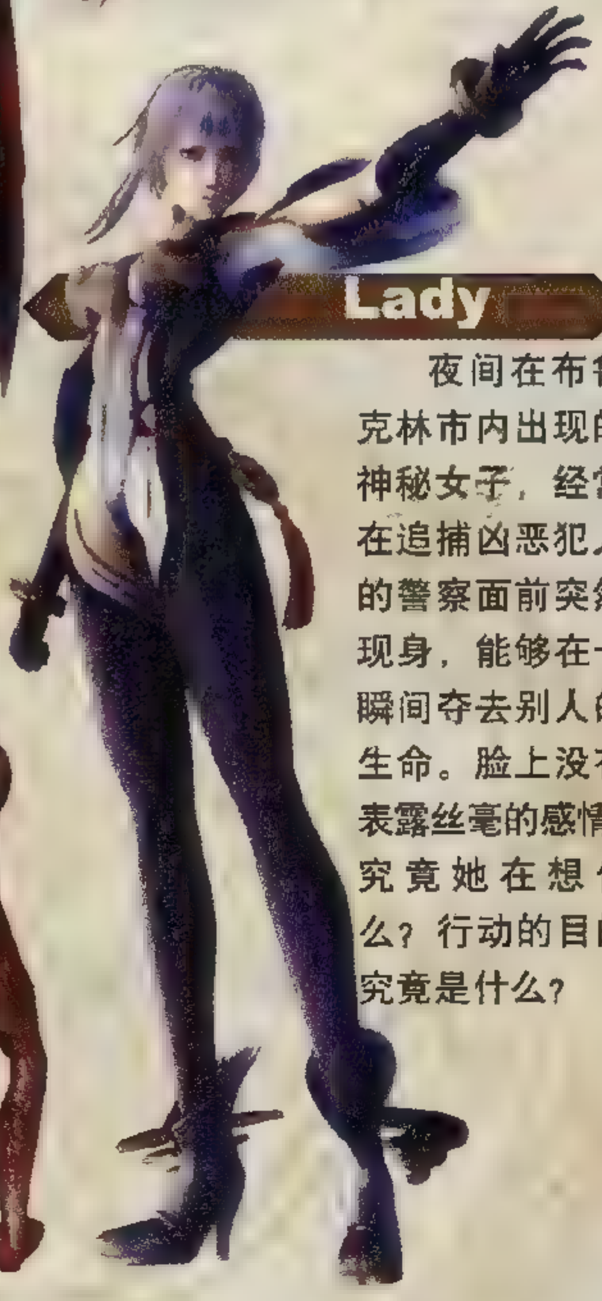
加勒比

加勒比海是世界上最著名的休闲胜地，不过18至19世纪时经常有海盗在此出没。

Killer

全美范围内通缉的连续作案杀人犯，为了个人的目的而做尽坏事，是象征着美国黑暗一面的男子。在布鲁克林时因有伤在身，而被众多警察包围，危急之际被一名神秘女子搭救。其后他称呼该女子为“Lady”，两人从此成为行动的同伴。

Lady



夜间在布鲁克林市内出现的神秘女子，经常在追捕凶恶犯人的警察面前突然现身，能够在一瞬间夺去别人的生命。脸上没有表露丝毫的感情，究竟她在想什么？行动的目的究竟是什么？

登场怪物

格古
诞生于人吃人的悲惨，头部长出数条手臂，它们是死者怨念实体化的怪物。

亚鲁坚·达比斯
拥有巨大体型的怪鸟，由于会招惹不幸的事情降临，因此人们非常讨厌它。

曼尔
古代北美传说中的幻兽，用当时的语言来解释，其名字的含义就是“记下人肉味道的野兽”。

杜勒高
凭借本能展开行动的射手，已没有生前的记忆，依照本能追捕猎物。

迪鲁基特
被称为“拥有角的巨人”的兽神，利用烈焰烧死存有邪恶欲望的人。

古鲁
拒绝接受死亡的死者，头部向后弯曲，因此无法向前方移动。

●ARUZE ●7月28日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7329日元(PREMIUM BOX 12398日元)
●http://www.shadowhearts.net/index.html ●对应DUAL SHOCK 2 .8M记忆卡

影之心 新的世界

© 1997-2005 From Software, Inc. All rights reserved.

ARMORED CORE LAST RAVEN

アーマード・コア ラストレイヴン

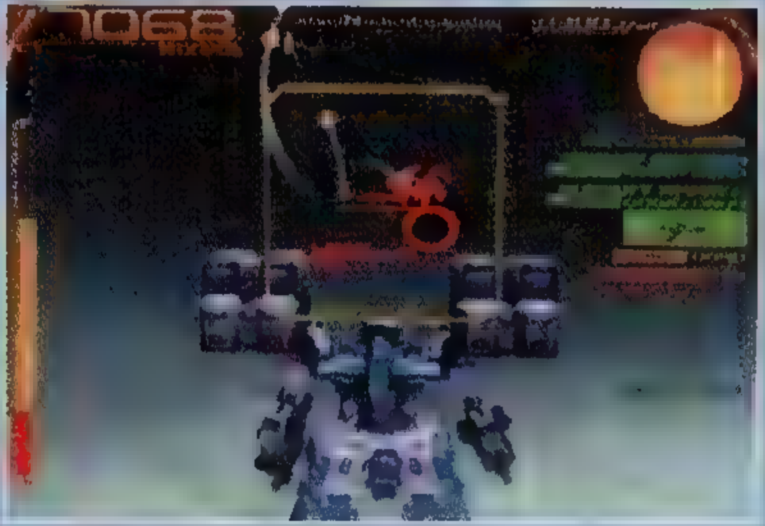
导入各种新要素 多种新配件登场

随着《装甲核心LAST RAVEN》加入大量的新要素，新作的系统将会有革命性的改变，现在就为大家重点介绍一下。

● FROM SOFTWARE ● 2005年8月4日发售 ● ACT ● 1人玩
● 7140日元 ● DVD-ROM ● 记忆容量 57KB

全新要素"部位破坏"

在新作《装甲核心LAST RAVEN》中将会加入一项全新要素，那就是"部位破坏"。除了身体（CORE）部分外，每一个部位都能够承受两次攻击，但部件一旦受到破坏，其性能便会下降，甚至出现机能停止的现象。



各部位被破坏后，性能就会大幅下降。

当机体完全被破坏时，就会 GAME OVER。

头部 HEAD

当头部首次被破坏时，雷达的性能便会下降，甚至会出现干扰现象，像电视屏幕上的雪花现象般模糊不清，对ECM的性能及安定性也将大幅下降，AUTO MAP机能完全停顿。当第二次受到破坏时，机体的头部会爆炸，夜视检索及生态探测功能会完全停顿。

身体 CORE

身体部分只允许被破坏一次，当第二次被破坏时机体便会无法行动。当身体首次被破坏时，内藏的迎击能力、BOOSTER及LOCKON等能力都会下降，令各项行动受到影响。

腕部 ARMS

腕部第一次被破坏时，该手腕所持武器的瞄准性能就会大幅下降，瞄准时所需要的锁定时间稍微延长。当第二次被破坏时，腕部就会被消灭，装备的武器及内藏的武器不能再次使用。

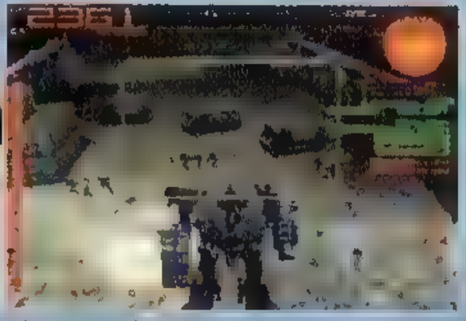
脚部 LEGS

机体的脚部一旦被破坏，移动速度和安定性便会下降。另外BOOSTER的热量也会提升，致使加速性能大幅削弱。而再次被破坏时，关于移动系的性能指标将会全面下降，难以赶上敌人的速度。

临场感完全体验

在本作中，将会有"《AC》系列"里未曾出现过的一种生物，哪是什么呢？其实就是在战场上经常出现的人类士兵。玩家可以看到在广阔的战场上，微小的人类士兵不断地在地面上移动，另外经常还会躲在障碍物后面，避开敌人的耳目，感觉就像在真正的战场上一样。

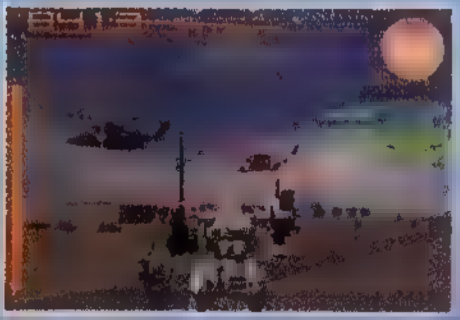
利用导弹攻击高处的敌人。



受到士兵的反击。

士兵在机器人周围四处逃窜。

乘坐直升机逃走。



击破敌军的直升机。

新登场配件

CR-H06SR2
拥有优秀探测性能的头部部件，几乎能够装在任何机体上。

CR-YC99UL
在前作也曾经出现过的部件，属于较为轻型的那一类。

YWH13M-NIX
在初代《AC》中已出现的机关枪，但威力就……

YWL16LS-ELF3
在《2》出现过的雷射剑，十分常规的武器。

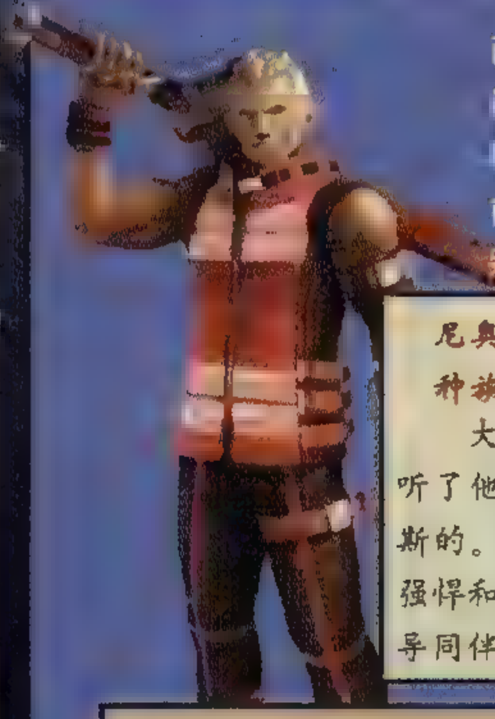
装甲核心 LAST RAVEN
Text 秀hi Design siulau

© SEGA [illegible] 画面属开发中

游戏世界观公开

利用丰富多彩的动作将眼前敌人逐一打倒的科幻类RPG作品《梦幻之星 宇宙》，相信看过我们以前报道的读者都不会感到陌生，而本次将会为大家介绍的游戏的各个场所，还有主角伊赛所属的组织——惑星间警护组织卡迪昂斯的据点以及新登场人物等。

▶新角色登场



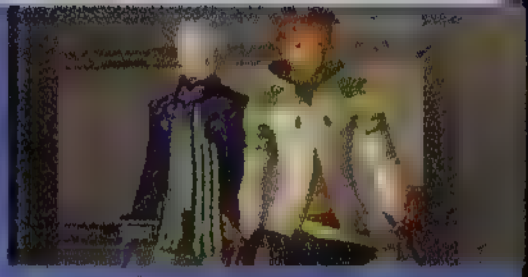
除了以往介绍的两位主角伊赛和卡莲外，现在已确认在故事的初期还会出现两位值得信赖的同伴[illegible]首次登场的“兽族”，究竟他跟一般的人类有什么分别？应该不会只是力气较大吧？

尼奥积输·中楸·比拉霍特
种族：兽族　性别：男性
大家都叫他尼奥，伊赛正是听了他的劝导而决定加入卡迪昂斯的。从外表就能看出他的那份强悍和威严，如同领袖般保护、指导同伴。

露美亚·维博
种族：人类　性别：女性
伊赛的妹妹，是个很懂人情事故且非常温柔的少女。虽然非常担心选择走与已故父亲相同道路的哥哥，但还是经常鼓励他。

▶卡迪昂斯的职务

接受委托



作为卡[illegible]个人委托，不过工作并不是只有接受[illegible]

应变

战斗

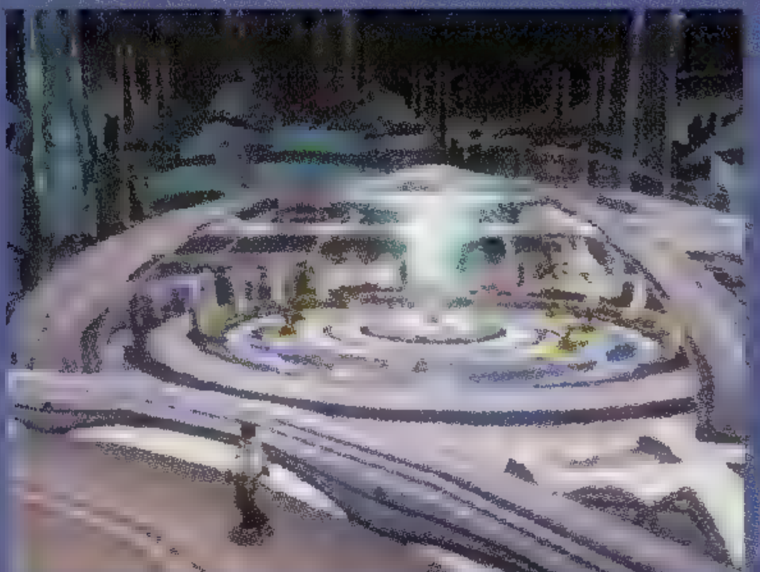
由于以原生生物和与SEED为目标的委托内容较多，因此身为卡迪昂斯也要求有出众的战斗能力。此外在场地移动时还有机会驾驶各种各样的交通工具，在执行委托时还有可能遭遇各种离奇的事件，这些到底跟怪物异变是否有关连呢？

[illegible]

[illegible]成员，究竟主角伊赛在这里会遇到[illegible]

▶巨大殖民地卡迪昂斯

太空殖民地卡迪昂斯——惑星间警护公司卡迪昂斯的据点，是住着100万人的超大型太空殖民地。一般的殖民地都会属于格兰鲁太阳系的某一惑星，不过只有卡迪昂斯殖民地是不受任何惑星统治，唯一被公认的独立自治殖民地，因为即使是不同的种族也可以在这里平静地生活。



▶游戏两大关键！

[illegible]

正如上文所说，突然来到格兰鲁太阳系[illegible]命体SEED会以着陆的地点开支散叶，散播极具侵蚀能力的花粉逐渐危害星球的土地。而受花粉影响的原生生物也因此而暴凶化变成怪物。而最令人头痛的是[illegible]为了令受害减到最小，马上出发阻止侵蚀吧！

古代遗迹力尼古斯

在格兰鲁太阳系的各惑星中，经常能够发现从[illegible]迹为“力尼古斯”。虽然说是古代遗迹，但当中所发[illegible]更先进的尖端科技。这是否又跟最近频繁发生的SEED侵蚀事件有关呢？

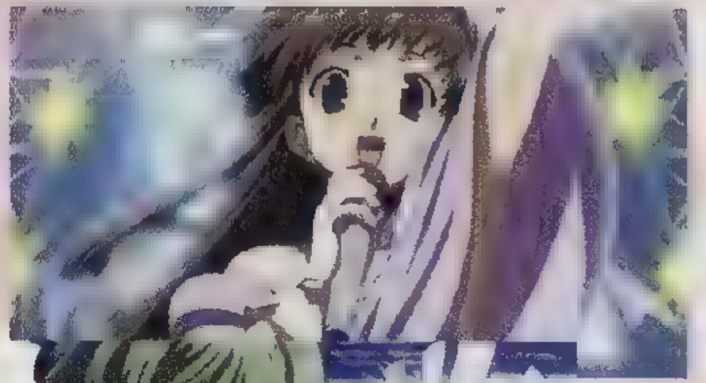
PS2
新作快递
●SEGA 2005年冬发售预定●网络RPG
●游戏人数一人●记忆容量未定●价格未定
梦幻之星 宇宙

© 2005 AQUAPLUS

こみっくパーティー COMIC PARTY PORTABLE
こみっくパーティー ポータブル

● AQUAPLUS ● 暂定今年夏季 ● SLG ● 1人玩 ● UMD—ROM
● 记忆容量未定 ● 5040日元 ● http://www.aquaplus.co.jp/

继去年末在PS2上推出新一集的《TO HEART 2》后，AQUAPLUS再度对家用机游戏市场展开了全面攻势。而最新的奉献就是曾经在PC与DC等平台上推出的超人气美少女游戏《漫画同人会》，将会在SONY的新手掌机PSP上登场。在原作移植PSP的同时，还将会加入新的CG、动画、主题曲，并利用PSP的MEMORY STIKE DUO，还可将游戏中的CG记录下来当作图片随时欣赏。



PSP 版将会加入全新的开场动画片段。

游戏流程简介

游戏以一年为期限，在这一年间主角除了要与游戏中登场的女孩子增进感情，同时还要制作同人志参与每月的同人志发卖会“COMIC PARTY”。要是不能及时完成原稿，就会马上GAME OVER哦！

平日

每星期开始，玩家都可以预先设定整个一星期内的日程，然后主角将会按照玩家的指令自动执行各项活动。平日基本以制作同人志为主，其中包括制作原稿、封面等指令。

假日

假日与平日最大的分别，就是行动并非预设的，而是在当日即时决定。在假日时，将会有日、夜两次行动机会，除了可以选择继续制作同人志工作外，还可以出外与女孩子约会。

COMIC PARTY

每月举行一次的同人志即卖会，游戏的大部分剧情都会在这一天中发生。除了与女孩子见面外，同人志的销售成绩也将会对游戏产生重大的影响！

角色介绍

[illegible]

御影昴

与主角同样受到“COMIC PARTY”的灵感触发，投身于同人志世界的新人漫画家。经常充满活力，一副无忧无虑的样子。面对任何人都相当有礼貌，但想法有点孩子气。

牧村南

主角参加的同人志即卖会“COMIC PARTY”的经营会社的干部。为人很温柔，乐于助人，不过却有点粗心大意。

[illegible]

[illegible]

长谷部彩

热爱漫画，默默地参与同人活动的女孩。凭着长年参与同人活动的经验，培养出相当高的绘画技术与艺术触觉，不过由于选择的题材多属于原创且有深度的，故不太受一般读者的重视。与称赞自己的作品的主角一起展开同人活动。

冢本千纱

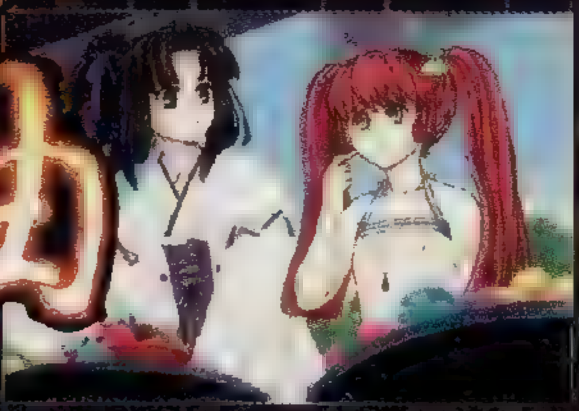
在主角经常光顾的印刷店中工作的女孩。性格开朗，慌慌张张，粗心大意。因为这种性格而经常失败，不过凭着天生开朗的性格，也能保持一种积极的心态。

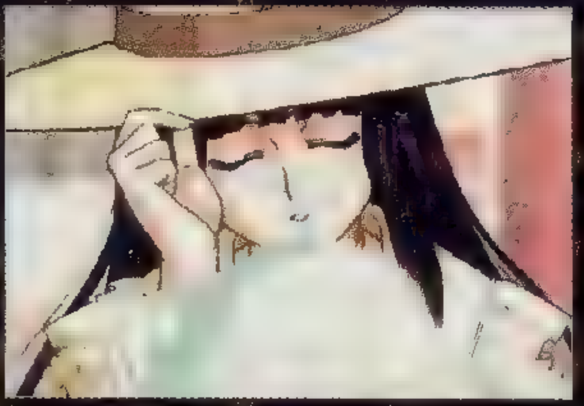
[illegible]

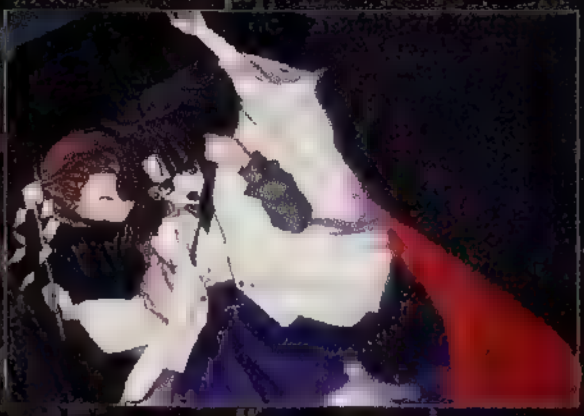
漫画同人会 掌机版
Text 文 Design: siulau

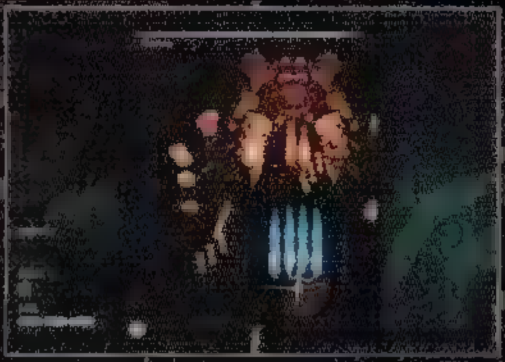
© 2005 Kids Station Inc.
©2001, 2003, 2005 AlfaSystem Co., Ltd.
All rights reserved
"式神之城"是 AlfaSystem 的登录商标

式神の城 七夜月幻想曲









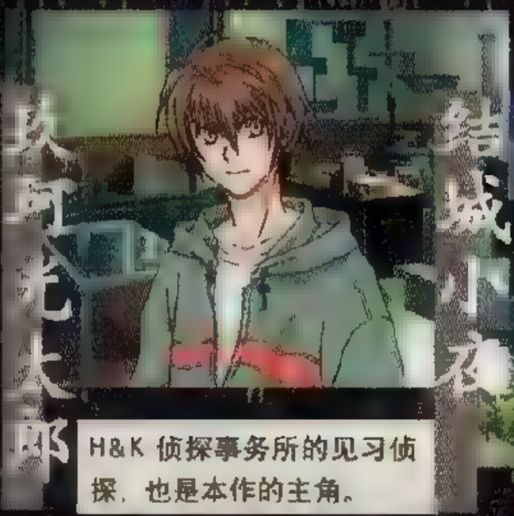
故事中插入了动作射击模式。

不知大家有没有玩过《式神之城》这款射击游戏呢？游戏内充满个性的敌我双方角色、深奥且耐人寻味的世界观、爽快及高流畅度的玩法都令该系列作品具有了一定的知名度。本次游戏以AVG形式来推出，每个人物的个性将发挥得淋漓尽致。此外，还会追加固有射击形式的动作部分。游戏的故事发生在《式神之城II》的事件半年后，描述玖珂光太郎、结城小夜等人被拉进了奇怪的事件之中。

● KIDS STATION ● 2005年8月18日发售 ● AVG ● 1人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 7140日元 ● http://nanayoduki.com/

登场人物

除了在射击作品中登场的主要角色，如玖珂光太郎、结夜小夜和文子外，在本次的AVG中还会新增其他角色，他/她们在故事中是怎样的角色非常值得留意。

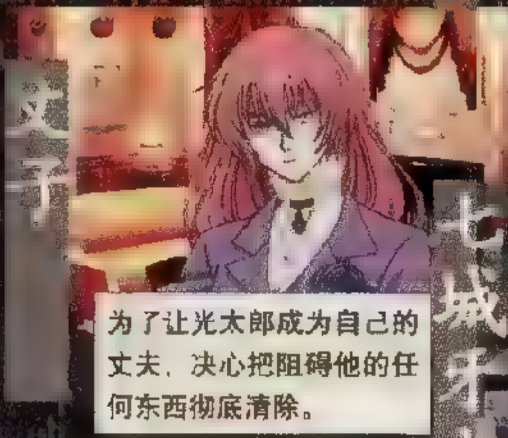


玖珂光太郎
H&K 侦探事务所的见习侦探，也是本作的主角。

结城小夜
操作式神八咫的元魔道兵器，现在于东京市内生活。

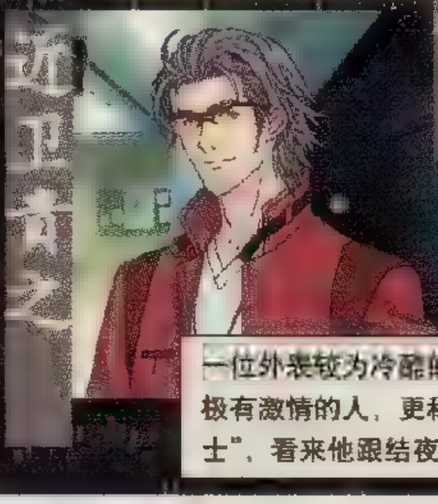
城岛月子
光太郎的义妹，现在在医院中跟病魔战斗。

向日玄乃丈
H&K探侦事务所的共同经营者兼所长，不过其真正身份是月神族的狼。



文子
为了让光太郎成为自己的丈夫，决心把阻碍他的任何东西彻底清除。

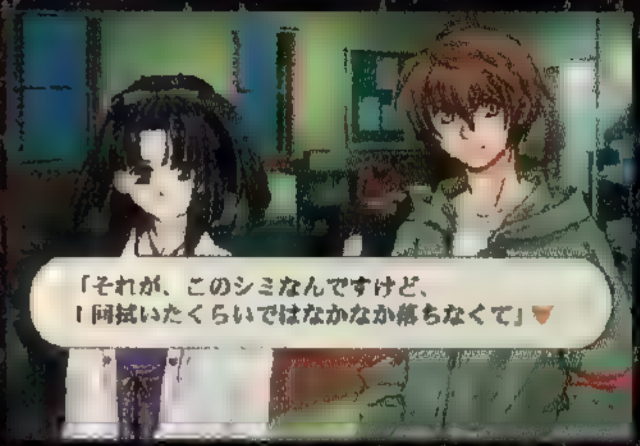
七城芽衣
虽然样子像个小孩，不过却有着大人那样的行动与思考方式。虽然她并没有战斗能力，但却可操纵着猫去支援贵之战斗。



近卫贵之
一位外表较为冷酷的男性，事实上是位极有激情的人，更称呼自己为"玫瑰骑士"，看来他跟结夜小夜有着一面之缘。

最初故事介绍

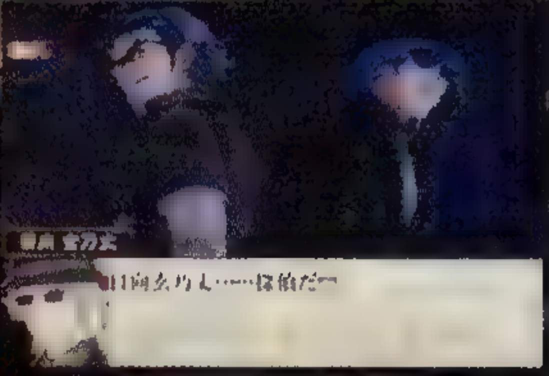
近卫贵之看来很了解这个世界的事情。



虽然是射击游戏但故事构架却很深奥的《式神之城》，在此作中由于也用上了大量的游戏用语，而从最初开始就出现了复杂的故事剧情，并接二连三地出现了多名充满个性的角色。这次便先来介绍一下游戏初期的故事，两位全新人物——七城芽衣和近卫贵之相信掌握着故事的关键。

日向玄乃丈的合作

玄乃丈完成了寻找小猫的委托，对现状抱着不满态度回到H&K侦探事务所的他，突然听到附近传来了开枪的声音！当到达事发现场时，两位少男少女正受到武装士兵的袭击，正义感颇强的玄乃丈马上助两人一臂之力。过去，让他知道了袭击两人的组织名称是"七星运送"。



以"世界移动存在"之名出现的新人物

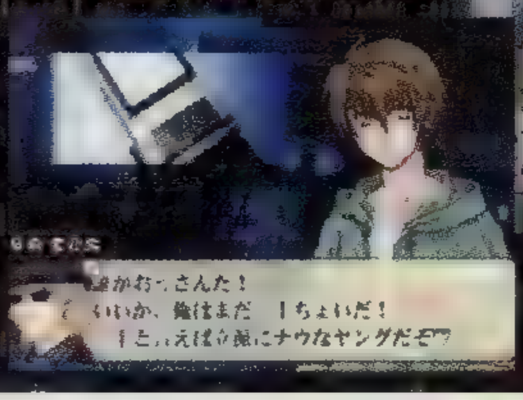
近卫贵之　七城芽衣

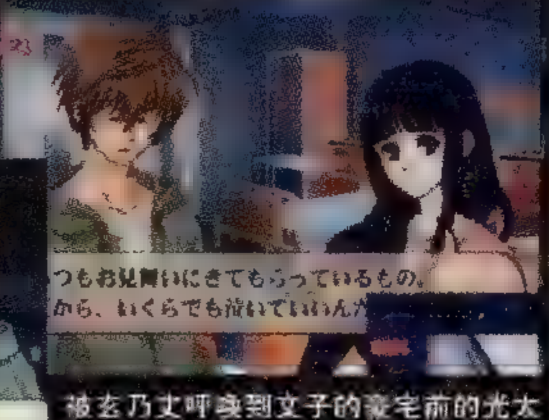
他们的实力究竟如何？

新追加的两位新人物七城芽衣和近卫贵之，事实上他们是可在数个世界移动的特殊存在。当知道了事件元凶的组织是第六世界之神打算加害光太郎的实情后，为了保护他而来到此地。外表跟普通人无异的他们，究竟用什么力量可以保护光太郎呢？

心情欠佳的光太郎

在玖珂光太郎这一边，在半年前的事件中他的哥哥普太郎被击倒的打击似乎还未完全褪去，一如既往地前去探望儿时玩伴城岛月子的他，相反却受到了解他心事的月子的安慰。在这种日子中，突然在光太郎面前出现了由异世界而来的两位访客，更因此知道了那个狙击自己的组织的存在。





被玄乃丈呼唤到文子的豪宅前的光太郎，听闻了那个令人震撼的事件真相。

Text 小志幽凉 Design studio
式神之城 七夜月幻想曲

©Sony Computer Entertainment Inc. ©1987 2005 KONAMI ※图为开发中之画面

实现惊异的合并！
名称就是《MESAL GEAR SOLID》！

サルゲッチュ3

以搜捕逃脱的比波猴为乐的“捉猴系列”最新作《捉猴3》公开了出人意料、恶搞气息浓厚的迷你游戏——《MESAL GEAR SOLID》！顾名思义即是会套排《潜龙谍影》，以所谓潜入行动为主题大肆恶搞，当然主角就是比波猴啦！

●SCEJ●2005年7月14日发售预定●ACT
●游戏人数1至2人●记忆容量未定●6090日元

主角SARU SNAKE

在“《潜龙谍影》系列”中主角SNAKE的外型及战斗能力将会由比波猴取代。初期只装备了声纳探测器及装上消音器的香蕉（？），执行秘密的潜入任务！

STORY

曾经接受特殊训练的比波猴兵，抢夺了最新型武器“MESAL GEAR”，并要求在72小时之内以100亿支香蕉作为赎金，否则便会以MESAL GEAR的懒人炮发动攻击！政府认识到事态的严重性，决定派出SNAKE执行任务。不过SANKE却行踪未明，SNAKE的上司找来高中时代的好友博士商讨。博士提出一个方法将SNAKE的能力输入一只比波猴身上，由它负责潜入任务……究竟SARU SNAKE能否阻止MESAL GEAR的攻击粉碎叛变比波猴的野心呢？

任务开始！

任务开始，要留意敌士兵的行动，SARU SNAKE可以利用障碍物隐藏起来。

被发现了！

相当危险了！

被敌人发现后就会进入危险(ゲキヤバ)状态！比波猴们头顶的红灯会亮起来！

钻到柜子下面躲藏吧！

为了逃避追捕，可以躲到柜子下面，这时会换成主观视点。

救出“猴”质！

在秘密基地中有不少被虏走的“猴质”，能否将它们全部救出呢？

性感海报

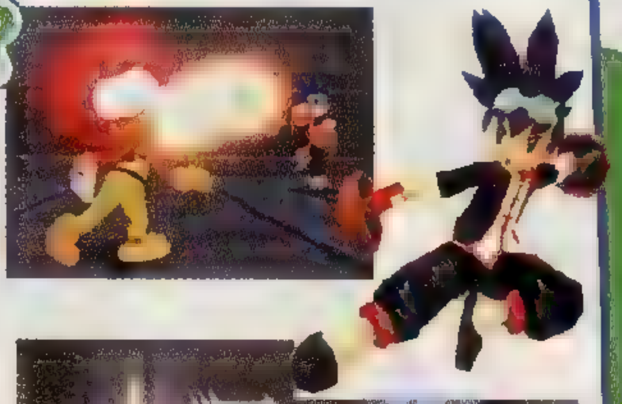
在《潜龙谍影3》中会有不少美女的海报，而在这个迷你游戏中当然也存在，可是海报中的少女却换成……

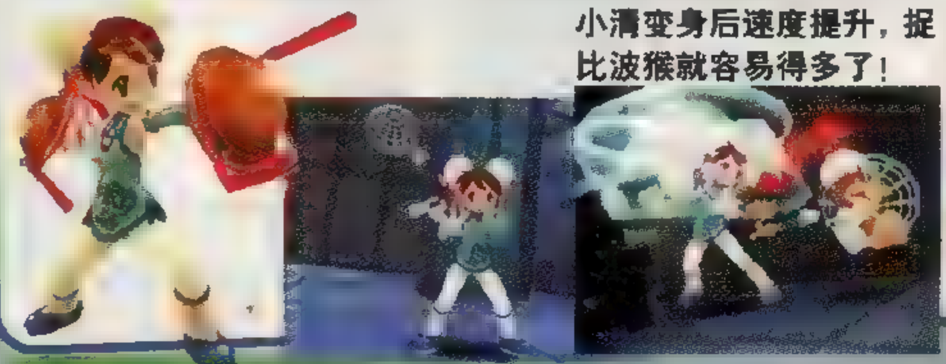
这个按键是？

在“《捉猴》系列”中相当经典的按键当然也会出现，不过按下去究竟会发生什么事呢？

新变身！龙之功夫！？

主角阿悟和小清在本作中拥有不同的变身术，本次再为大家介绍第5款变身“龙之功夫”！这个变身的特征是可以快速作出连续攻击，如果集气的话更可以作出强力的连续技！一口气将比波猴们捉住！





小清变身后速度提升，捉比波猴就容易得多了！

利用集气一次将敌人全部击倒！

其他比波猴造型！

本作比波猴的造型将会更加丰富，这里就为大家介绍其中三个：

这个造型不用介绍吧！是“拳霸”！

兔女郎造型性感吗？

驾驶战斗机？

Text：猫部 Design：Jo 捉猴3

勇闯化学工场、拯救被困人质

WITHOUT WARNING

人质

《WITHOUT WARNING（特别秘密行动组）》是一款动作射击游戏，玩家需要分别饰演6位不同的角色进行任务，游戏过程十分紧张刺激。

● CAPCOM ● 2005年冬季 ● ACT ● 1人玩
● 价格未定 ● 记忆容量未定 ● DVD-ROM

特别秘密行动组

全力对抗恐怖组织

有一个恐怖组织占据了市内一家危险品化学工场，并胁持了工场内的人质，假如这个化学工场被破坏，不但人质会因此被杀害，附近居住的市民也会有性命危险。破坏这个恐怖计划的任务就落在一队“秘密行动组”的身上，队中包括了游戏的6名主角，为了拯救人质的安全，他们必定会全力以赴！

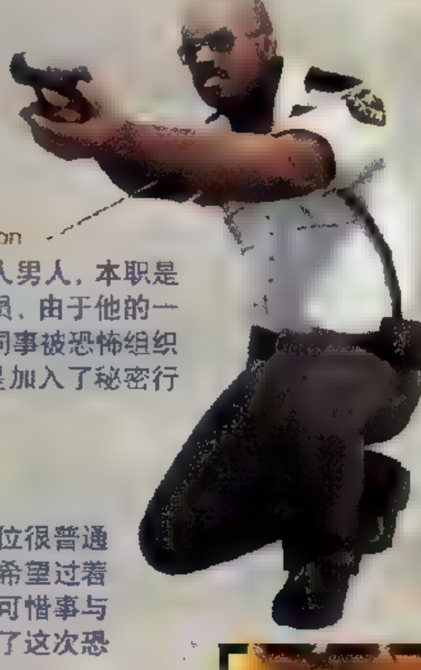
❶ 第三人称射击游戏
❷ 闯入工场进行任务
❸ 遇上冷血杀手
❹ 与恐怖份子互相厮杀

Kyle Rivers
秘密行动组的队长，具有丰富的作战经验，这次他要带领队中的成员消灭恐怖份子，绝对不是一件容易的事情。

Jack Hooper
秘密行动组中最年轻的成员，没有任何作战经验，参加这次危险任务是他的第一项使命。

Ed Reagan
秘密行动组中的爆破专家，一切爆破活动均由他一手包办，是队中的重心成员。

Ben Harrison
Ben是一位新闻摄影师，他的任务是找到一宗令全世界轰动的新闻，为了这个目标，他自愿进入危险万分的地方。



Dave Wilson
中年的黑人男人，本职是一名保安员，由于他的一位好友兼同事被恐怖组织胁持，于是加入了秘密行动组。

Tanya 只是一位很普通的秘书，她只希望过着平稳的生活，可惜事与愿违，被卷入了这次恐怖事件之中。

六位角色同时进行任务

这是游戏中最特别之处，在同一个任务中，6位主角都会同时参与，并且互相协助同伴完成任务。在游戏中，玩家必须顺序控制不同角色去破解机关，开启新的道具让其他角色继续前进。此外，每位角色均有自己的独特剧情，要了解整个故事的来龙去脉，就千万不要错过剧情的精彩内容。

要在限定时间内拆掉炸弹

使用不同的角色进行游戏。

不懂得战斗的角色只好四处逃避。

© 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

URBAN REIGN

アーバンレイン

由NAMCO公布最多可供4人对战的PS2作品《支配之城》，游戏中设有多个游戏模式，本次将会介绍其中以主角BRAD HAWK为中心的MIAN MODE，以及可让玩家任意选择角色达成各种任务的FREE MODE。另外还会介绍其余3名登场角色以及部分游戏场景。

● NAMCO ● 暂定2005年发售 ● ACT ● 1至■人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定
● http://www.namco.co.jp/ ● PS2专用多人对战分插对应

MAIN MODE

游戏中的主要模式，玩家将会操纵主角BRAD HAWK达成各种任务。随着故事的发展，任务的总数将达到100个之多。

MAIN MODE中将会加入不少动画片段，令玩家更容易投入到游戏的故事情节中。

MAIN MODE流程

任务说明画面

每次任务开始时，将会由主角的雇主李舜英讲解任务的内容。除了达成条件以外，还会讲解执行任务的过程中需要注意的重点。

选择角色

清楚任务内容后，就可以准备出战了。游戏其中一部分任务可让玩家选择与伙伴一同出击。随着故事的发展，可供选择的角色最多共有10人，并能让玩家任意选择。

跟同伴一起将敌人打倒！

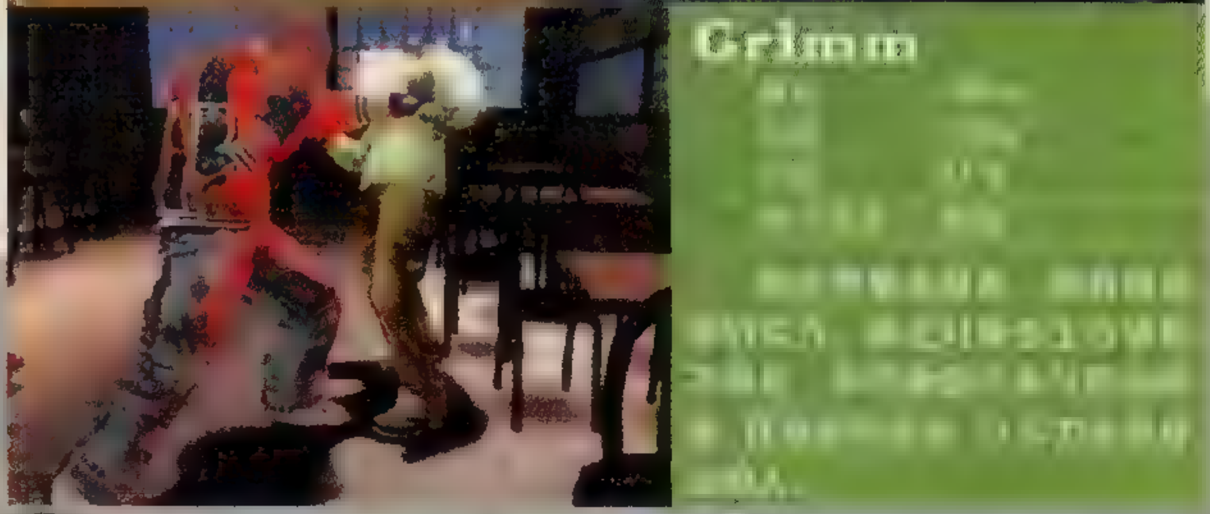
FREE MODE

在作为游戏主线的MAIN MODE中完成任务后，玩家就可以在FREE MODE里再次挑战。与MAIN MODE不同，在FREE MODE中，玩家可以随意选择操作的角色与同伴，当完成任务时，还会显示出成绩评价。

大量角色任君选择

FREE MODE的最大吸引力就是可让玩家任意组合队伍的成员。无论故事如何发展，可随玩家的个人喜好来进行，全无任何限制。请根据不同的场合，选择出最适合的队伍吧！

新角色登场



充满危险气氛的舞台

除了常见的酒吧、仓库这些地点以外，还有旅馆与穷民区等新舞台公开。与之前公布的舞台一样，本次介绍的场景都充满了独特的气氛。

与超级市场结成一体的旅馆，在某次突发事件后产生大混乱，因而客人数目大减，几乎陷入停业状态。

城市外围的穷民区，到处都充满了流浪汉的帐篷与流动的货车屋。

MARC ECKŌ'S

getting up

CONTENTS UNDER PRESSURE

© ATARI

在平凡的生活中你有没有想过自由创作一番，在街上展示你的作品？有没有想过要在街上进行涂鸦？要是你有这样的想法，又怕触犯法律的话，本次介绍的《马克艾文的收获：世俗压力下的自由》将会是款适合你的作品。游戏中可以让你到处画上属于自己的标志，在受尽强权压制的世界，抒发你的不满！

与压抑言论自由的强权对抗

在这款游戏世界中，涂鸦与言论自由都是被横行霸道的政府强令禁止的。在这个城市中，一群涂鸦艺术家为了对抗强权，于是就以涂鸦向强权的市政府宣战。游戏中玩家将会扮演一名刚接触涂鸦艺术不久的新手，利用自己的涂鸦才能，揭发独裁市长的种种暴行。

你能解放被强权压制的自由吗？

利用涂鸦与独裁强权进行对抗。

游戏三大重点

本作的游戏系统讲求三大重点。首先，就是一般动作游戏的战斗技巧。在游戏的世界中，除了言论自由以外，其余的行动也都受到政府的限制，玩家要将独裁政府的爪牙打败才能进入任务的目的地进行涂鸦。其次，就是要求玩家具有敏捷的身手。一如前面提到的，玩家的行动将会受到独裁政府爪牙的阻挠，若要顺利达任务，到达目标地点后就要快速地完成涂鸦，宣扬自由解放的讯息。最后，就是要拥有灵活的身手，避开敌人的阻截，在达成目标后迅速离开。

除了涂鸦，游戏中还包含其他动作游戏的元素。

游戏中的涂鸦图案种类丰富，游戏舞台数目也不少。

游戏特色

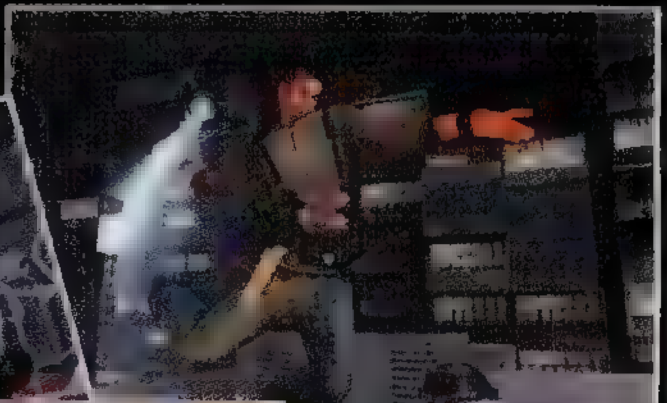
这款作品除了采用独树一帜的题材以外，游戏中的涂鸦图案更全部是出自50名真实的涂鸦艺术家，其中6人还会在游戏中亲身指示主角如何成为一名出色的涂鸦艺术家。主角的配音也由著名的HIP HOP艺术家Talib Kweli负责的。

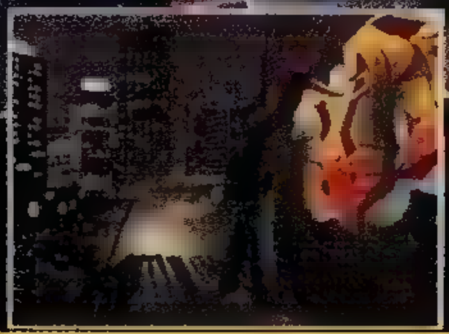
整个游戏舞台分为11个区域，全程总共20个不同任务，武器的数目也相当丰富。而随着玩家的游戏进度，可供使用的涂鸦数目和种类也会逐渐增加。玩家更可以透过游戏来认识涂鸦艺术的历史，喜欢HIP HOP文化的玩家绝对不容错过！

多个游戏模式与迷你游戏

这款游戏的模式相当丰富，一边躲避敌人一边进行涂鸦的"stealth/sneak style mission"就是其中之一。

正如前面曾经提到的，在游戏中玩家将要达成各种不同的任务，借此获得胜利。游戏中设有多种不同模式，包括游戏主线的"graffiti–under–pressure scenario"，向特定条件进行挑战的"navigational challenges"，以潜入式玩法为主题的"stealth/sneak style mission"，还有最简单的"fast–action battle sequence"。在游戏的每一个任务中，更隐藏了不少迷你游戏，让游戏的内容大幅增加。





天台、大厦外墙，甚至行驶中的火车都是涂鸦的画板。

●Atari●暂定2005年9月●ACT●1人玩●DVD–ROM
●记忆容量未定●美版游戏●http://www.atari.com/

马克艾文的收获：世俗压力下的自由

Text 文经

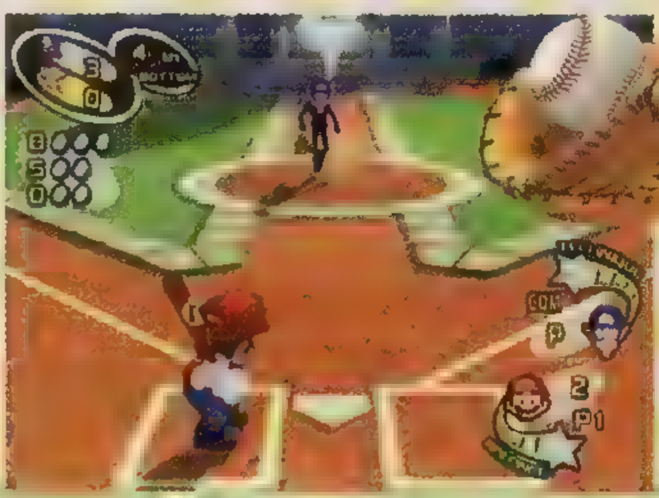
© 2005 NINTENDO
© 2005 NAMCO

MARIO Baseball™

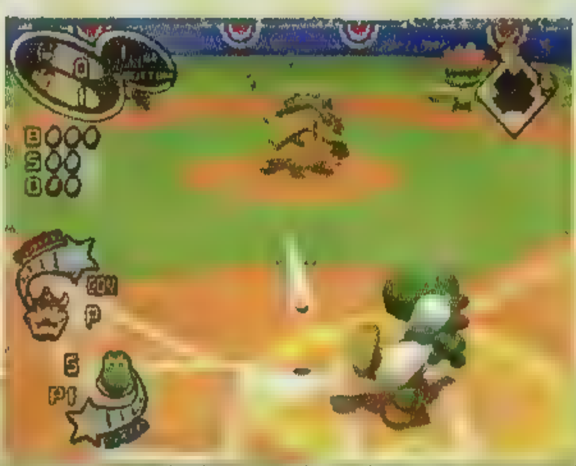
自从“马里奥体育系列”先后推出了赛车与网球作品后，本次踏足到了棒球领域。一如既往，新作中每位角色都拥有自己的特技，可以打出真实棒球比赛中无法实现的变化球，趣味性十足！

54位经典角色与您见面

“棒球”是一种多数人参与的团体运动，双方11名选手相互对垒，在9个回合的比赛中，取得最多分数的便是胜利者。而在《马里奥棒球》中，共有54位曾经在“马里奥系列”中登场角色将与大家一起接受新的挑战，其中包括桃子公主、路易和瓦里奥等著名的角色，相信喜欢马里奥的朋友必定会喜出望外。



还有各种各样的比赛场地。



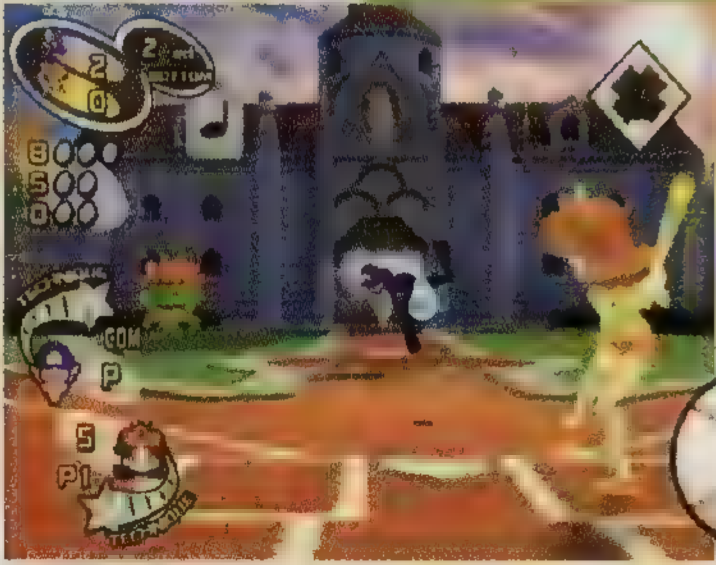
超必杀击球！

自由组成原创球队

在游戏中，玩家可以按照自己的想法组成原创的棒球队，将喜好的角色编入队中。登场的54位角色拥有不同的能力，但大致可分为“平均型”、“力量型”、“速度型”和“技术型”，各种类型的选手配合担当不同的位置，怎样才能搭配得当，这就要看玩家的能力了。

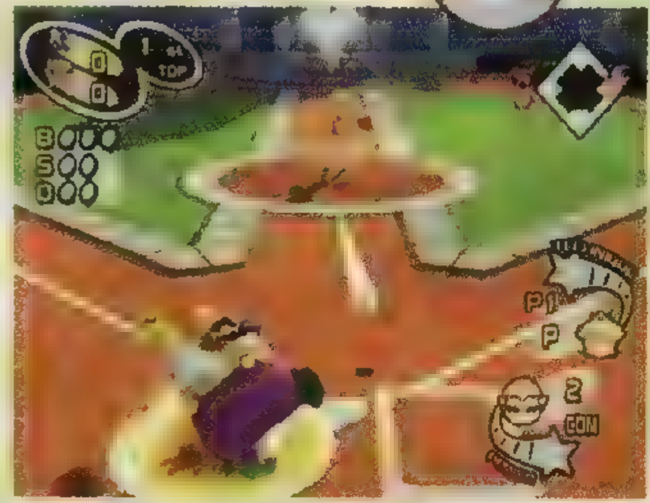
登场角色非常多。

组成自己的队伍比赛。



超必杀本垒打

“本垒打”是棒球运动中最引人入胜的要素，只要有人能够打出全垒打就随时可以反败为胜，成为球迷心目中的英雄，为球队带来胜利。在《马里奥棒球》中，每一位角色都拥有一招被称为“SPECIAL SHOOT”的必杀技，能够将球打到观众席上甚至更远的地方。



这一击相信会打得超远！

会有必杀投球吗？

路易 vs 大金刚！

丰富的迷你游戏

除了一般的赛事外，本游戏中还收录了大量有趣的迷你游戏，可以让大家从激烈的比赛中解脱出来，舒缓一下紧张的神经。暂时所知，“本垒打大赛”将会是游戏中的一个迷你游戏，能够在本垒打大赛中击出最多次本垒打的球员便是胜利者，而连续击出本垒打还会有特别奖励，这看来的确是十分有趣的，笔者也有了一试身手的冲动。

目标是将球打出场外。

●NINTENDO●SPT●发售日未定●游戏人数未定
●5800日元●特制DVD-ROM●记忆容量未定

马里奥棒球
Text 秀吉 Design Joan

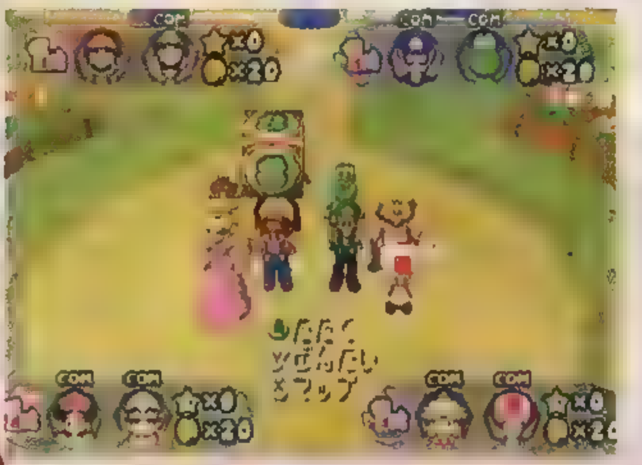
©2005 Nintendo

MARIO PARTY 7

马里奥聚会之全新迷你游戏参上！

已经成为任天堂的招牌系列作的《马里奥聚会7》又将在今年底与广大玩家见面了。考虑到GC的产品市场寿命，相信《马里奥聚会7》将会是GC上最后一款“聚会系列”作品了。本次将会加入更多的迷你游戏，让大家可以安坐家中享受一个快乐的派对（PARTY）！

熟悉的人物再登场！



在“马里奥系列”中的著名角色如马里奥、路易、桃子公主、耀奇、瓦里奥等角色，都会在本作中登场。大家轮流掷骰子，掷到不同的的号码就会弹出不同的迷你游戏，各个迷你游戏都会以简单玩法来进行，一家老少都可以轻松上手！

空中拾筹码

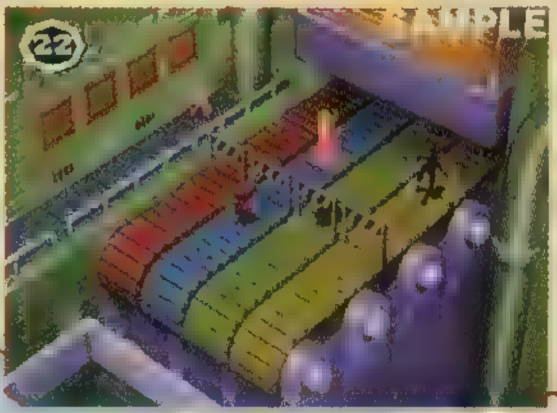
一群角色从高空中跃下，在下降途中可以移动身体飘向筹码附近拾取，而拾得最多筹码者将会胜出。

全新迷你游戏大检阅

在E3上公布了《马里奥聚会7》中的几款迷你游戏，从图片中玩家大概也可以估计到游戏的玩法，现在就为大家来推测一下！

[illegible]

大家要在输送带上不断向前走，而在向前走的过程中，输送带上会不断有障碍物出现，马里奥他们就需要跳过或避开，否则的话，跌落到后方的巨型箱子内就算出局。



[illegible]

角色们需要站在大台上，左右两旁有巨型的摇臂摆动大绳，玩家要看准时机跳起来，而摆动大绳的速度有快有慢，能否顺利地坚持到最后就要看玩家的节奏感了。

[illegible]

类似筋肉擂台的其中一种玩法，角色们站在一座大石之下，需要从最底层一块一块敲打起，并要保持整座大石不会倒下来，难度相当高呢！

推大球

双人合作将大球最快推至终点便算胜出，画面中间会显示距离。不过在途中将会遇上不少障碍物以及小动物，要小心避开，否则碰上它们只会浪费更多的时间。

紧急刹车

一群角色驾驶摩托车不断加速，直至到达大桥尽头才刹车，以最接近大桥尽头的那一位为胜出者。但如果一不小心刹车失灵，就会掉到桥下的泥浆中了。

地鼠打傻瓜

一向打地鼠的游戏，竟然反过来被地鼠打？玩家究竟是要避开地鼠的袭击？还是要被地鼠打中才能得分呢？这就要等待游戏推出后才能知道了。

滑翔机决斗

以利用滑翔机到达最远飞行距离者获胜，玩家先要连打按键令滑翔机加速，在离开山崖之际再按键跃起，凭借滑翔动力飞到最远处。

●任天堂●2005年11月21日发售●ACT●1至4人玩
●特制DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.nintendo.co.jp/

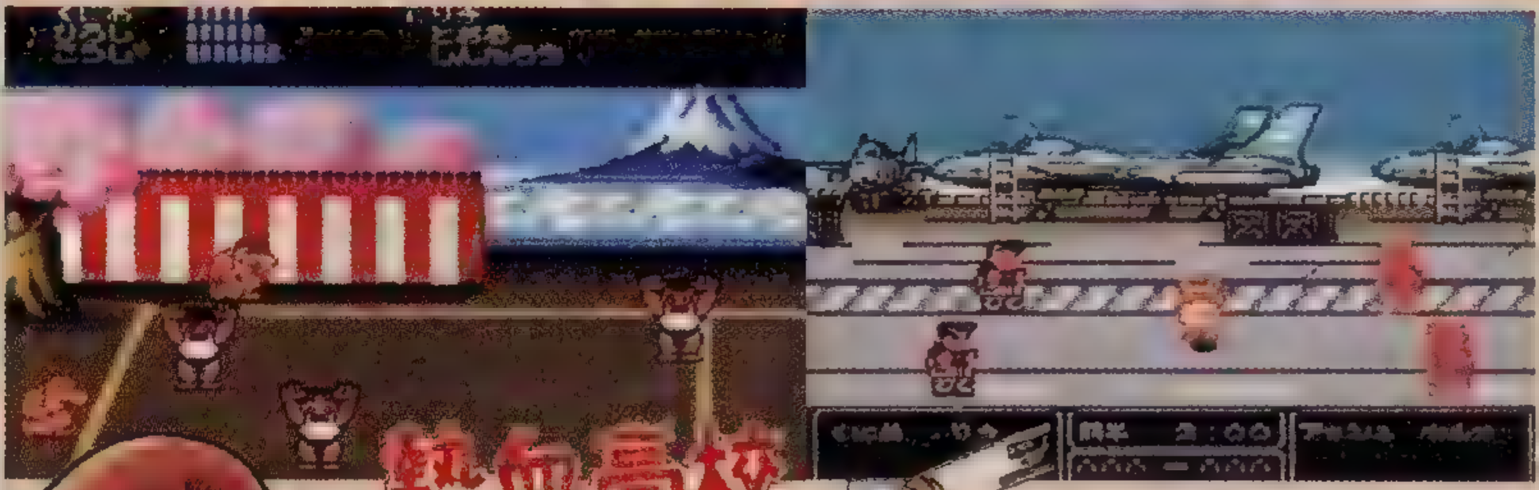
马里奥聚会7
Text 猫部 Design lok

© ミリオン／ATLUS 2005

热血系列再度劲爆登场

两款名作共冶一炉！

在1987年红白机时代盛极一时的游戏巨著"《热血》系列"将会再度跟大家见面！新作中包含了两款当年炙手可热的游戏，它们分别是《热血躲避球》和《热血篮球》，相信只要曾经是"《热血》系列"的FANS，就一定接触过它们。除了《国夫君热血合集》，其实还同时公布了由《热血足球》以及《热血运动会》组合的《国夫君热血COLLECTION 2》以及收录了《热血曲棍》及《热血时代剧》的《国夫君热血COLLECTION 3》，详情会在日后为大家公布。



热血躲避球

热血篮球

●ATLUS●2005年夏季发售预定●SPG●游戏人数1至4人
●芯片记忆●5040日元●卡带

国夫君热血合集

游戏玩法

《热血躲避球》跟一般躲避球游戏的最大分别在于偏向于格斗。玩家必须利用球击倒对手，而且每位角色均有不同的必杀技，玩起来更富趣味。游戏中设有多个模式让玩家选择，以下就逐一为大家介绍：

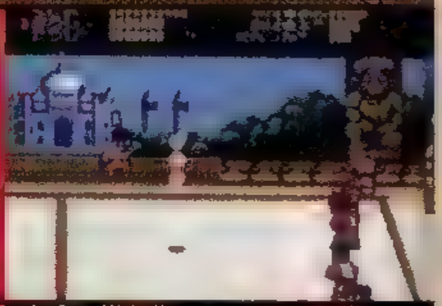
游戏的三大模式

远征试合

跟各具特色的国家队进行比赛，将一个又一个由电脑控制的对手打败，朝世界第一的道路进发。

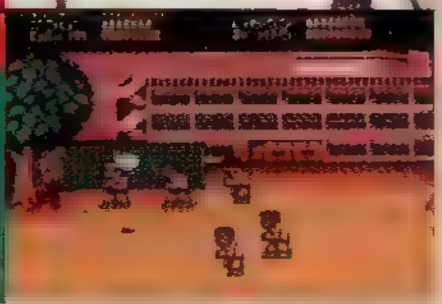
对抗试合

在此模式中，玩家可自由地选择喜欢的队伍跟朋友比赛。



社团活动

四位玩家同时进行对决，当中并没有任何规则，站在赛场上的最后一个人便是胜利者。



街头篮球式的比赛

在美国，"街头篮球"可说是十分热门的运动，在大街小巷都可以见到有人在进行激烈的比赛。而《热球篮球》就是一款以街头篮球作为背景的游戏，但除了要将篮球投入篮筐内，还要在必要时使出"拳脚"阻挠对手的行动。

游戏的两个模式

故事模式

游戏的主要模式，两位玩家可以组成队伍跟电脑进行对赛。而比赛队伍会根据故事发展出现，当然进度越远遇到的对手就会越强。

对战模式

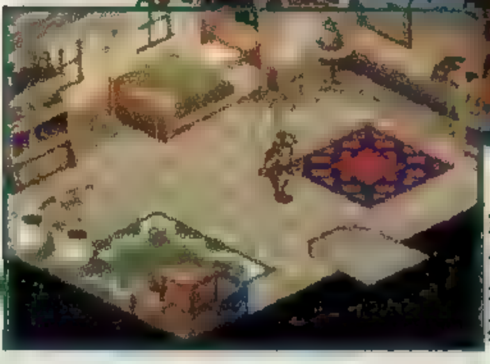
最多可供四位玩家同同参与的模式，由两位玩家组成一队进行二对二比赛，假如没有足够的玩家，也可以让电脑加入。

© 1992 GAME ARTS
© 2005 GAME ARTS/Japan Art Media/Marvelous Interactive Inc.
※图为开发中画面

LUNAR GENESIS

1992年"《露娜》系列"的第一作《露娜 银色之星》发售。

1994年MEGA CD最后的名作RPG《露娜 永恒之蓝》发售。



志昂的家位于海港城镇"司里斯"之内。

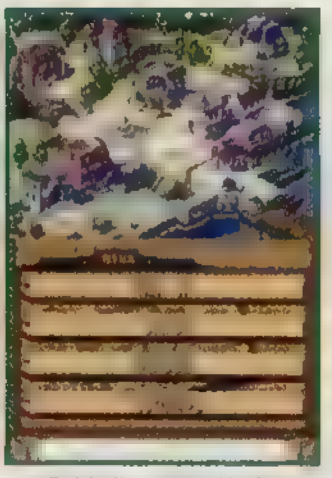
SEGA主机MEGA CD上推出后大受欢迎的RPG名作"《露娜》系列"，即将在任天堂手掌机NDS上复活，相隔11年的全新作品标题名为《露娜 创世纪》。本次新作将活用NDS的独特机能，例如通过直接"触碰"目的地来移动的系统，在上下分割画面中进行的战斗等，现在立即把最新公开的情报送上。

故事的发源地"司里斯"

故事开始于主人公志昂和露丝亚生活的城镇"司里斯"，若想在城内移动位置，只要轻轻触碰NDS的下屏幕便可以了。主角们最先去的地方，就是收集速递工作情报的店铺"格杜·快递"，在该处随即接下运送货物前往"比利特城"的工作，其后在"武器屋"整理装备后起程，伟大的冒险也正式展开……

在"格杜·快递"里寻找工作的情报，而工作数目会随着故事进展而增加。

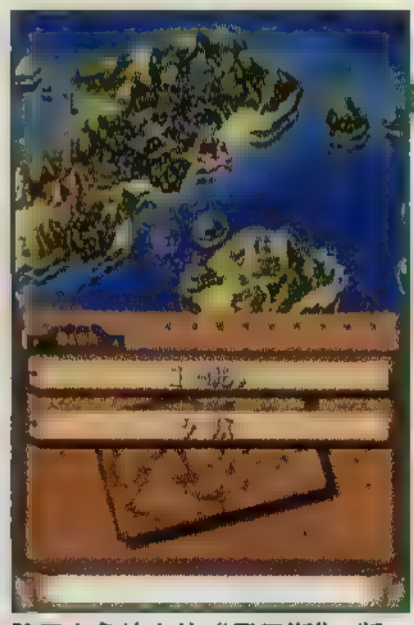
运送货物途中有可能遭到怪物袭击，所以出发前最好在武器屋里整理身上的装备。



只要触碰下画面的选项，就可以前往另一个场所。

世界版图

在世界版图上移动的方式，其实跟城镇中的系统是一样的，只要轻轻触碰画面上的地名便可，非常简单。旅途中假如顺利通过森林或迷宫等地，就会出现新的地方，换言之冒险的世界会逐渐扩大。

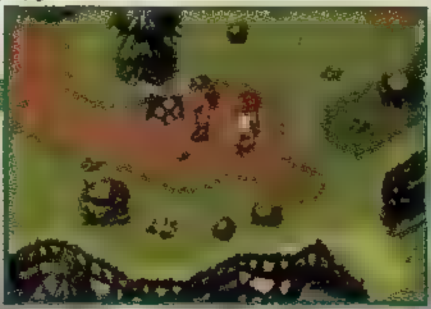


除了主角站立的"司里斯"，版图上还有很多建筑物和城镇。

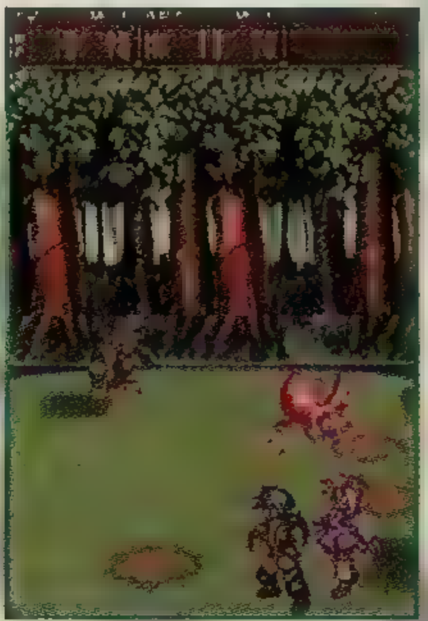
世界各地均会发现"女神像"，其究竟用途是什么呢！？

战斗

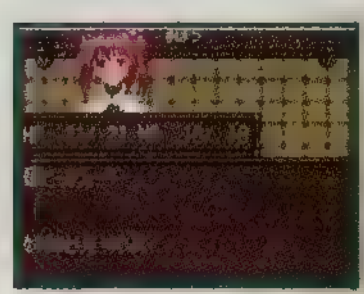
与森林或迷宫里的怪物接触，随即可以进入战斗的状态。怪物分成"空中"及"地上"的两种类型，只有弓箭或魔法才能够击倒"空中"的敌人，可惜现阶段战斗系统的公开资料有限，详细内容会留在日后再作介绍。



怪物发现主角们的行踪，立即从后面追赶了过来。



只要向NDS主机大叫"跳跑(日语)"，就可以从战斗中脱离。



露丝亚擅于使用魔法，兼具攻击及辅助的作用。

主角与同伴

在《露娜 创世纪》的世界中存在着两个种族，其一是利用道具来弥补体能上不足的人类；其二是天生拥有优越身体能力的兽人。在以下介绍的3名人物中，两位是人类，一位是兽人。

志昂·金宝 Glen Campbell

种族：人类
年龄：16岁
职业：运输
得意技：剑技
能力：物理攻击技、黑魔法

居住在海港城市"司里斯"的少年，好奇心旺盛，时常寻求冒险的生活。性格方面，他是一名心地善良的少年，正义感强，处事富有责任心，不过经常未经思考便付诸行动。其愿望是成为"龙之使者"，而他对露丝亚的事情非常着紧。

露丝亚·歌莲 Lucia Collins

种族：人类
年龄：14岁
职业：见习运输
得意技：用伞攻击
能力：使用阿露迪娜魔法

本作的女主角，开朗活泼的健康少女，最讨厌将事实歪曲。与志昂"情同兄妹"，以见习运输的身份协助他工作。虽然露丝亚比志昂年幼，不过有时会反过来教导志昂如何处事。在冒险旅途中其命运将会出现重大的转变。

嘉碧鲁·利恩 Gabriel Ryan

种族：兽人
年龄：15岁
职业：不明
得意技：爪攻击
能力：吸收敌人攻击力化为己用

兽人族的少女，好胜心强，更不服败给男性，简单地形容就是"野蛮姑娘"，不过偶尔也有细心的一面。

●Marvelous Interactive●8月25日发售预定●RPG●1人玩●卡带●芯片记忆
●5040日元●http://www.mmv-i.net/

Text: MINAMOTO Design: sam

© 1986 2005 KONAMI （图为开发中画面）

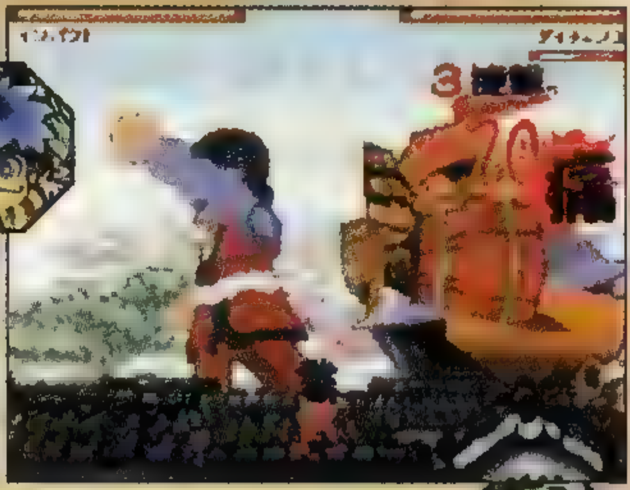
大盗伍右卫门初次登陆NDS！

大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗反反复复大作战之卷

锄强扶弱，警恶惩奸的侠盗伍右卫门又回来了！本次他跟朋友们为了追捕假冒自己的名字四处作恶的“冒牌货”，不惜纵横东海道，甚至首次杀到了NDS上！

● KONAMI ● 2005年6月23日发售 ● ACT ● 1人玩 ● 芯片记忆 ● 5229日元
● http://www.konami.co.jp/

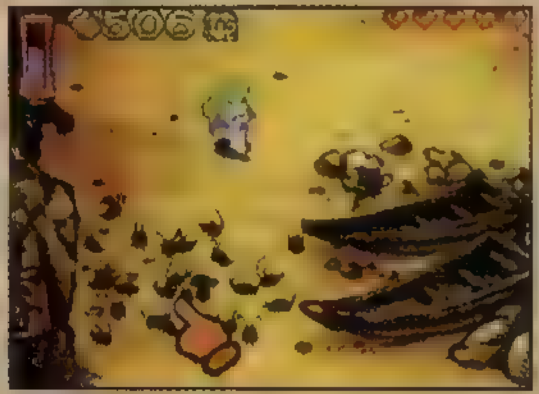
伍右卫门 Impact



同样是由智慧老人制造的巨大机器人“伍右卫门Impact”本次当然也会继续出场！在NDS版中玩家只须透过触摸屏上的遥控器便可以控制它做出各种动作，比前作容易得多！

活用触摸屏机能的游戏系统

利用NDS的触摸屏，可以做出各种过去用手柄无法达到的操作感觉，令游戏更添趣味性。游玩时除了可按键来做出普通的动作之外，更可直接接触画面上的各种物品，让玩家体验前所未有的新感觉。



恶心的海蛆阻挡着去路，快把它们清除干净吧！

还有练习写字的剧情，不好好写的话可无法通过呢！

利用触控笔将烟花引爆，若能连续引爆3个同色的烟花的话……

充满个性的BOSS级敌人

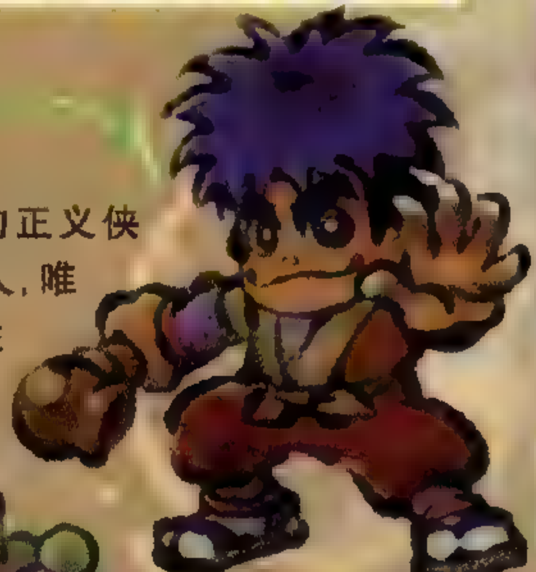
“《伍右卫门》系列”的其中一个特色，就是外形及攻击方式均充满个性的BOSS级敌人，当然本次也不例外，本次便先为大家介绍其中3名BOSS。

加布 木偶型的BOSS，利用狰狞的面貌令敌人恐惧，此外旋转的双眼似乎也具有攻击力。

助六 仿佛巨大的轮盘，一旦抽中便会受伤，另外打倒出现的黑子则会获得道具

太三羽DS 大家熟悉的太三羽当然本次也会登场

主要登场人物介绍

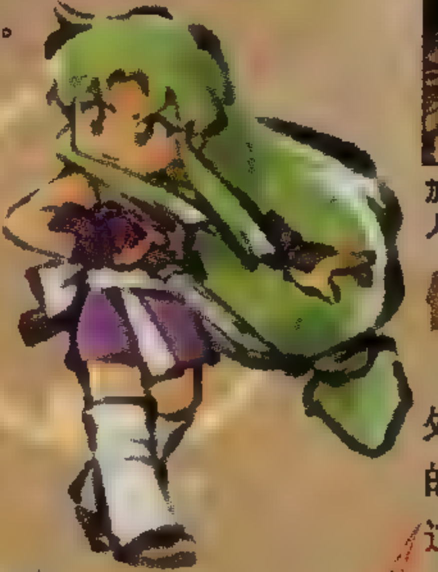


伍右卫门

嫉恶如仇的正义侠盗，地道的东京人，唯一的缺点就是性格冲动。

恵比寿丸

消遥自在，我行我素，整天可以吃个不停的正义忍者。



八重

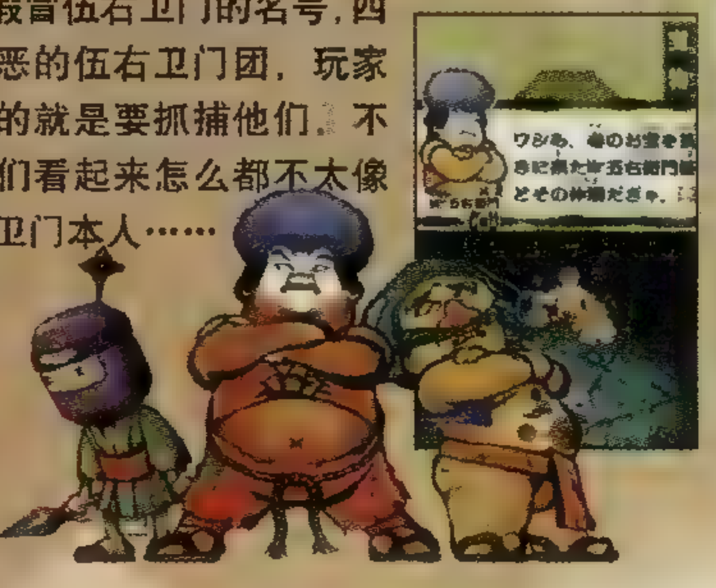
隶属于秘密特搜忍者机构的女忍者，每天不懈地追查世上的奇怪事件。

佐助

由伊贺的智慧老人制造的机械忍者，最喜欢洗澡和日本茶。

假冒伍右卫门之名招摇撞骗的坏人

假冒伍右卫门的名号，四处作恶的伍右卫门团，玩家的目的就是要抓捕他们。不过他们看起来怎么都不太像伍右卫门本人……



名作复活！“SPACE MANBOW”

原来游戏中还收录了KONAMI的另一款MSX时代的名作射击游戏《SPACE MANBOW》，该游戏不论是操作性、画面及音效均保留了原有版本的特色，甚至可以通过触摸屏画面来操作。

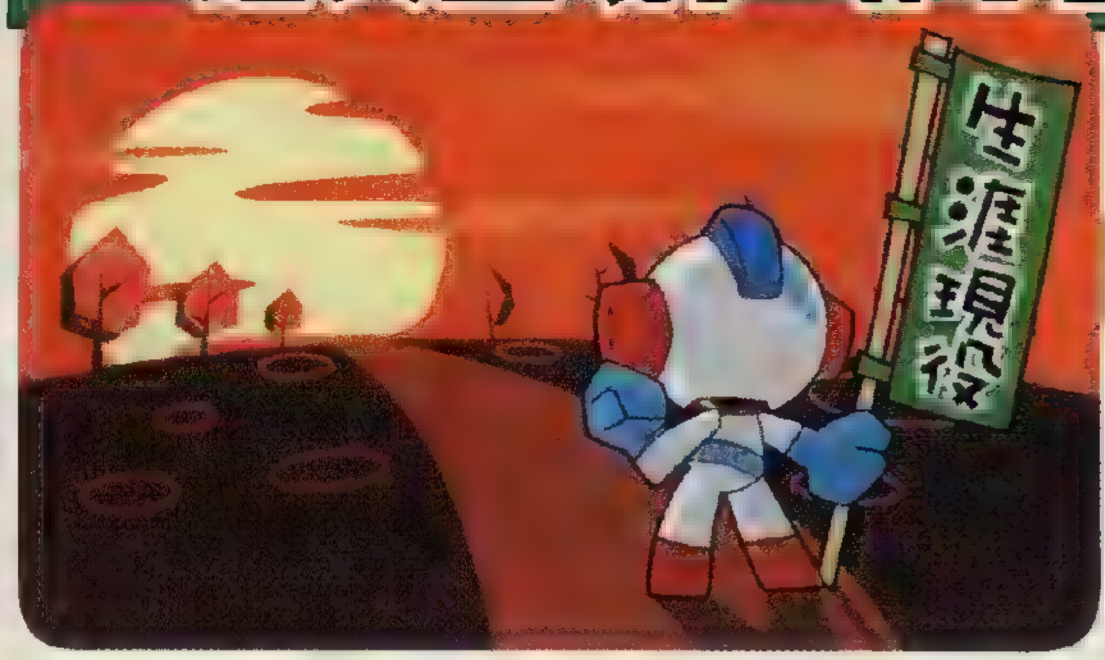
这款MSX的名作相信不是很多国内玩家曾玩过的吧？

大盗伍右卫门 东海道中大江户天狗反反复复大作战之卷

Text: Dr. Game Design: lok

© NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. （图为开发中画面）

经典重现！《叮当》集大成之作登场！！



DigDug Digging Strike(暂称)

对应无线通信

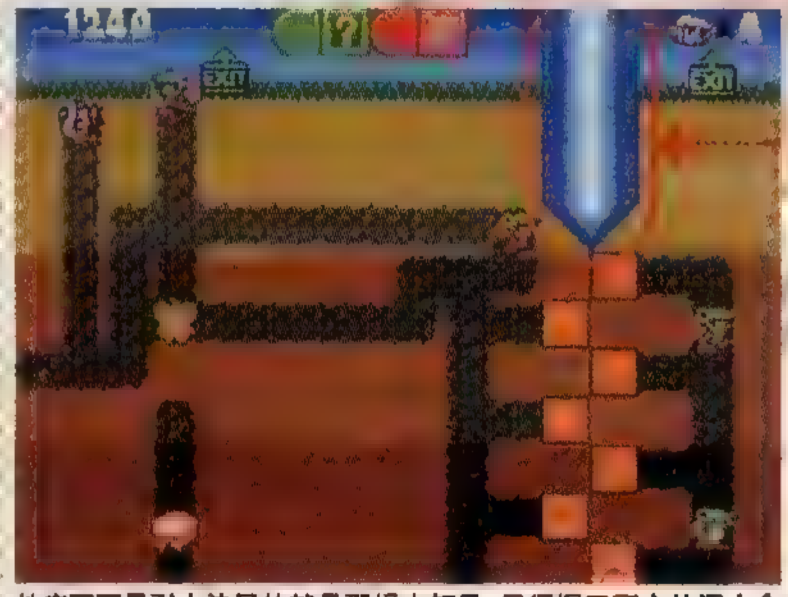
NAMCO的经典游戏《叮当》以一个全新的面貌跟大家见面！而且结合了《叮当》和《叮当 II》的要素于一身，再配合DS的双屏幕机能，让玩家能够体验到前所未有的挖掘乐趣！

●NAMCO●2005年9月8日发售预定
●ACT●游戏人数1至2人●芯片记忆●5040日元

掘洞＋地裂＝？

游戏画面会分为地面（上屏幕）和地底（下屏幕）两部分，地面上采用《叮当 II》的玩法，而地底画面则采用《叮当》的玩法。玩家可控制主角掘·泰藏往返于两个画面进行游戏。既可在地底进行挖掘，也可以引发地裂，充满了变化。

地面画面，除了有各关的出入口之外，BOSS也会在此坐阵。


地底画面最引人注目的就是那根大钉子，只须掘开下方的泥土令它下沉便可以引发地裂，是对付BOSS的唯一方法。

父子对决？VS MODE！

以无线通信进行的对战模式，玩家要一边妨碍对手，一边收集散落在画面各处的钱币，十分刺激！

泰藏 vs Ataru！父子间宿命的决斗，最终到底会鹿死谁手？

大家熟悉的人物们又来了！

掘·泰藏 “《钻子先生》系列”主角霍利·丝丝姆的父亲，虽然在这几年被儿子抢去不少风头，可是实力绝对毋庸质疑！

霍利·阿特鲁 离家出走的Hori家长子，本次将以VS MODE中的主角身份登场。

布卡 “《叮当》系列”中不可或缺的杂兵敌人第1号，主要是以身体撞击敌人，不过本次将会出现不怕水的新品种。

霍利·丝丝姆 “《钻子先生》系列”的主角，在踏入21世纪的今天，知名度已远远超过了父亲。

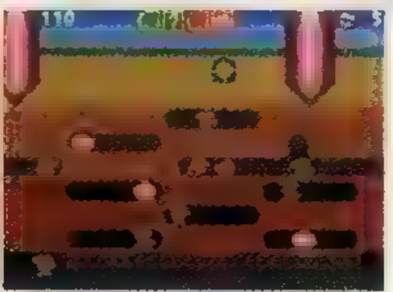
菲加 “《叮当》系列”中不可或缺的杂兵敌人第2号，主要是以火焰攻击，新登场的品种包括妖怪菲加等。

令游戏更有趣的4大要素！

1. 好好利用道具吧！

游戏中会有各种用途、特性的不同道具供玩家使用，只要能好好利用要过关绝非难事！

使用拳套能把正面的敌人轰飞！


发动雷达，令四周1格范围内的敌人陷入麻痹状态。

2. Hori Susumu Time

只要取得埋在地底的丝丝姆道具，便会立即进入“Hori Susumu Time”，此时地底画面会进入静止状态，而玩家则改为操作地面上的丝丝姆，以各种方法来加速令大钉下沉，引发地裂。

一旦取得丝丝姆道具，“Hori Susumu Time”便会马上发动！

取得不同的丝丝姆道具，丝丝姆所使用的工具也会不同。

3. 收集零件来制造装备

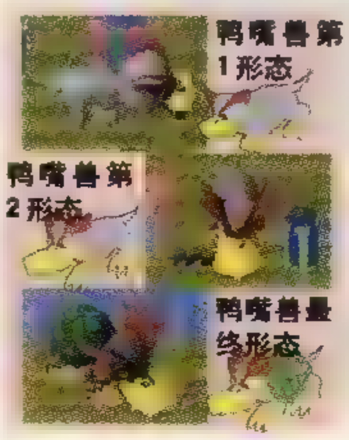
集齐了地底里指定的零件将装备完成的话，过关时便可转动轮盘来获得各种装备。游戏中共有十多种不同的装备，对游戏的进行极有帮助。

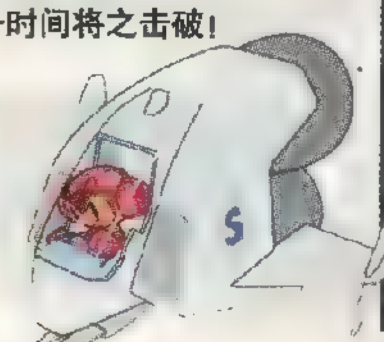
抽中了喷射器，可以大大提升移动速度！

4. 令BOSS进化的饲料

当地底的杂兵找到饲料时，便会用气泡把饲料送上地面给BOSS享用。BOSS一旦吃下饲料便会进化成更强力的形态，因此若发现被气泡包裹着的饲料时，便要第一时间将之击破！

为了阻止BOSS进化，必须不顾一切打破气泡！


鸭嘴兽第1形态
鸭嘴兽第2形态
鸭嘴兽最终形态



Text 义经 Design Joan DigDug Digging Strike(暂称)

赛车游戏相信大家都玩过不少，并且有某些作品已经成为了名牌，但是各位玩家可有想过玩一些较为特别的东西呢？例如不仅需要和敌人比速度，还要利用车上的重型武器给予敌人无情的攻击，而《FULL AUTO（全自动）》这款预定今年底推出的作品，相信会带给玩家不一样的刺激驾驶感受。

全武装的 火爆驾驶竞赛游戏 年底爆发！

会有一些令人意想不到的捷径。

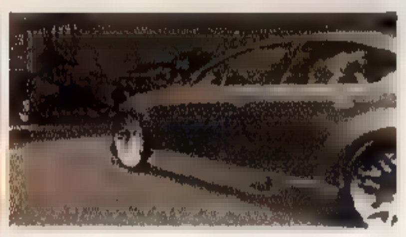
街道上并非只有一条路可走。

●SEGA ●ACT+RAC ●预定2005年秋季 ●1至8人玩 ●价格未定 ●美版游戏 ●记忆容量未定 ●DVD-ROM ●对应硬盘记录 ●http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=fullauto&id=lp_mpb

全武装赛车游戏

《全自动》可以称之为武器版的《火爆狂飙》，《火爆狂飙》利用车辆挤撞对手，令自己处于更为有利的位置甚至胜出比赛，而《全自动》也是在公路上进行比赛，但是每辆车都会装备机关枪、火箭炮、散弹枪、手榴弹甚至激光枪等重型武器。玩家能够从20种不同的武装车中选择其一出战，于比赛中玩家要抓紧任何机会攻击前面的对手，将他们从领前的位置拉下来，当然也要小心对手从后面给玩家致命攻击。

玩家要完全活用车的整体性能争胜。



所有参赛车都有重型武装。

画面右上显示赛程的进度，右下则有武器残量显示。

将对手的车轰个人仰马翻！

先进的物理引擎

强大的映像表现能力是XBOX360的卖点，而《全自动》也活用了这一点，厂商宣称此游戏所应用的次时代开发技术是专为XBOX360这个平台而设的。玩家会发现比赛中的车辆都制作得很精细及逼真。而更加重要的是那丰富而精细的背景，再加上这些景物都能进行破坏，实在自由度相当高！另外厂商还标榜游戏中所有的映像都并非预先计算出来的或是动画CG，而全部是即时演算的，玩家永远找不到完全相同的画面表现。这其中就包括车身以及背景的破坏，完全根据当时环境进行即时处理。

车身的损坏都以物理即时演算来表现。

破坏的效果不会有相同之处。

车辆可以被轰至不成车形。

路上任何景物都能破坏。

活用比赛场地

暂时如画面所见，比赛都是在街道上进行的，因此主要赛道都不会是以绕圈的方式进行，而是由一点走到另一点。因此在行驶中会有许多路口，而画面上会以绿色箭头显示前进的方向，不过大家其实也并非只能跟随赛道路面行驶，因为赛道中隐藏了不少的秘密通道，透过跳台或是各种设施就可找出来，令自己处于更为有利的位置。此外赛道中还有爆炸区，可说是危机重重。

撞破路上障碍物走捷径。

利用跳台一跃而起。

丰富的游戏模式

即使游戏内容再出色，但对于现今要求极高的玩家来说，总会希望内容能更充实，所以如今的游戏都会设有各种游戏模式。而本作品就有10种不同的游戏模式，包括有职业赛模式、追缉模式、竞技场模式及破坏模式，再加上大量的迷你游戏，令它成为一款份量十足的作品，绝对能满足玩家的需要。

比速度到达终点的追缉模式只是其中一种玩法。

将敌车破坏的那一刻只可用一个字形容——爽！

丰富的游戏模式令其耐玩度更高。

网上对战更加刺激

XBOX每逢有赛车游戏推出，总少不了网上对战，毕竟赛车游戏和其他人比赛是更加刺激的。这款XBOX360的赛车游戏也一样，《全自动》同样对应XBOX LIVE，透过网络可进行最多让8人一起进行的对战模式。当然若是没有XBOX LIVE的玩家，一样可利用游戏内所设的四分割画面进行比赛。

在网上与其他玩家比拼更为刺激！

对战当然还有不同的玩法。

全自动

Text 电玩太郎 Design tok

© 2005 id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision Publishing, Inc. under license.

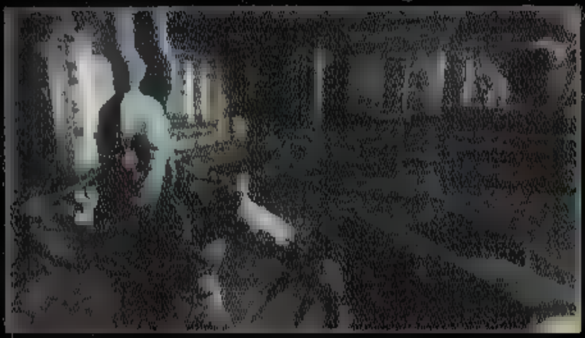
QUAKE 4

提到ID SOFTWARE便会令人联想到FPS（第一人称动作射击），例如《WOLFENSTIEN》、《DOOM》和《QUAKE》都是其出品的名作，如今《QUAKE》的最新作终于登场，并且家用机版将会由XBOX360独占！而这款以高素质画面来表现的FPS，更会成为XBOX360护航作品。

更强映像及故事性的
第一人称动作射击名作续篇登陆 XBOX360！

3D 革命的启蒙作品

"《QUAKE》系列"可以说是首款将映像带进全3D多边形领域的FPS游戏，因为之前同厂的作品《DOOM》还停留在2D范围内。而《QUAKE》就是将3D角色放入到游戏中，此举令该类型游戏的游戏性得到彻底的解放，此后FPS便成为电脑游戏及美式游戏领域中最受玩家欢迎的游戏类型，而同类型的游戏更是就此百花齐放，相信没有《QUAKE》的出现，可能FPS发展就要推后好几年。



全多边形第一人称射击游戏启蒙系列最新作。

主观视点带给玩家强烈的刺激性。

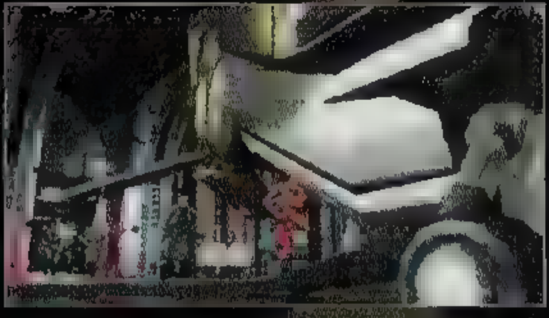
丰富的武器是成功的FPS的必备条件。

与队友合作对抗外星怪物。

故事延续第二集

《QUAKE 3》推出时由于变成一款专为对战而设的作品，对于一些不上网的玩家而言欠缺了吸引力。因此本次《QUAKE 4》将再度引入具有故事性的单人模式，此外故事并非源自新的起点，而是延续1997年推出的《QUAKE 2》的剧情发展。另外本作也是该系列中首次引入可让玩家编辑名字及身份的要素，玩家将扮演海军陆战队员马菲肯，隶属于RHINO部队，一支专门对付STROGG星球异形的太空陆战队。故事开始时肯所乘的登陆船遭敌人激光炮击落，他更成为唯一生还者，当他醒来时发现自己被敌人所包围，为了要寻找到逃离STROGG的方法，肯必须寻找其他已登陆的同伴，唯有深入敌人的基地才能达到目的。

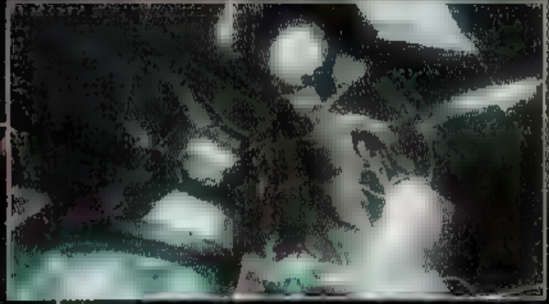
海军陆战队员准备上阵。



部队成员登上前往STROGG的登陆船。

肯成为了登陆船上的唯一生还者。

无法预料的命运正在等待着他们。



各种奇形怪状的生物伺机而动。

再次发挥 DOOM 3引擎威力

ID SOFTWARE的游戏制作技术一向都获得了业界肯定，早在3年前该厂商首次公开《DOOM 3》，其超乎想像的真实感赢得了业界及玩家的广泛赞誉，甚至获得2002年E3游戏展"GAME OF THE SHOW"的美誉。虽然其后《半条命2》的出现抢去了不少风头，但是《DOOM 3》发售后仍然大受欢迎，甚至XBOX版也成为4月北美XBOX销量第一的游戏。本次《QUAKE 4》将会继续沿用同级引擎，引发其潜在性能。

出色的映像是游戏的卖点。

"DOOM 3"引擎表现出极惊人的真实感。

将玩家一步步引入到游戏当中。

当今最高品质的映像表现力。

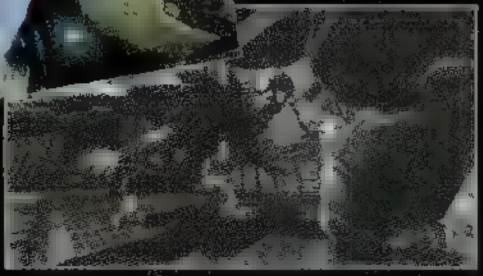
恐怖的外星敌人

《DOOM 3》里的敌人可算是外星幽灵，而《QUAKE 4》中则要面对外星生物实体，它们像是经过改造而成的合成生物，其中重要的对手是个右手有着锐利无比，能切割任何东西的钢爪，左手则是一个能敲碎所有硬物的球状铁锤，再加上其强韧的肉体力量及敏捷的速度，实在相当恐怖！此外，外星生物更把抓来的地球人改造成为怪物，成为肯的噩梦。

杀害陆战队队员如同砍瓜切菜。

被改造成怪物的人类。

由人与机械结合的怪物登场。

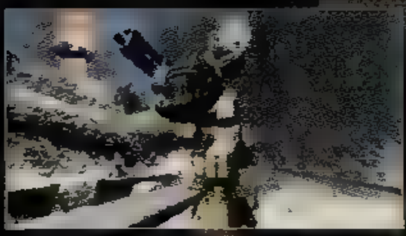


杀戮是否只是会单方面进行呢？

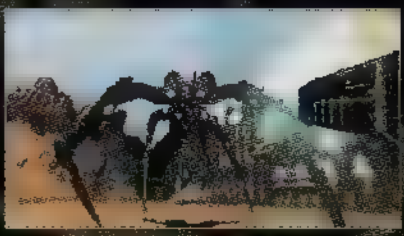
超乎想像的规模

过去"《QUAKE》系列"中对付的敌人都是以外星生物为主，但本次对手除了有强韧的肉体，还懂得使用高科技兵器，包括一些超巨大的蜘蛛形机器人，都是以人力实在难以对抗的敌人。因此本作中加入了可操控二足步行机械的设计，让各位玩家体验更刺激的战斗！

以人力实在难以战胜这么多大型的敌人。



利用二足步行机械兵器迎战。



用机器人对机器人才算合理。

主观视点驾驶机器人作战。

●ACTIVISION●FPS●预定05年冬季●1至多人玩●价格未定●美版游戏●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/XBOX LIVE●http://www.idsoftware.com/

© 2005 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

美国人气RPG大作续篇

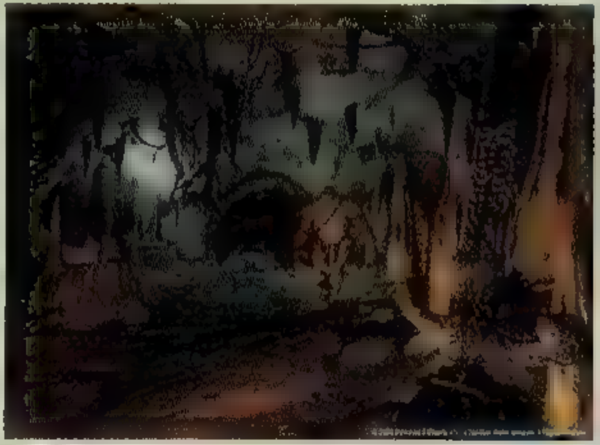
在日本，“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”自然是超人气的RPG游戏，而在美国本土也有不少自家的人气RPG系列作，其中一个系列就是《上古的卷轴》，该款以中世纪为舞台的ARPG第四作《遗忘》，如今已宣布在XBOX360上推出。

美国人气RPG系列 最新作登陆XBOX360!

《上古的卷轴IV：遗忘》是由BETHESDA SOFTWORK公司开发的动作RPG系列最新作，对本地玩家来说该系列好像名不见经传，但其实它在美国却大有来头，不仅电脑版每代均有获得不俗的销量，其第三作《上古的卷轴III：岬角之风》还在2002年获选为电脑及XBOX的年度最佳RPG游戏。本次这款最新作将成为XBOX360的首发护航作品，相信会为该主机在美国市场打好下良好的根基。

在美国相当有人气的RPG系列。

在E3上被多家网站选为最佳的RPG作品。


系列最新作选定在XBOX360上登场。

异常出色的映像表现。

XBOX360版画面一点也没被电脑版比下去。

次时代的RPG

本作品早在两年前便已经开始制作，不过当初只预定开发电脑版，不过Microsoft却成功地令负责开发及发行的厂商投入XBOX360版的制作，事实上该次时代主机拥有远超现今个人电脑的性能，再加上都是使用视窗系统，同时制作两个版本也变得较为容易了。而开发者对于本作的表现更是自信满满，努力将各种新的技术投入其中，目标就是制作出次时代RPG的应有水准。

故事简介

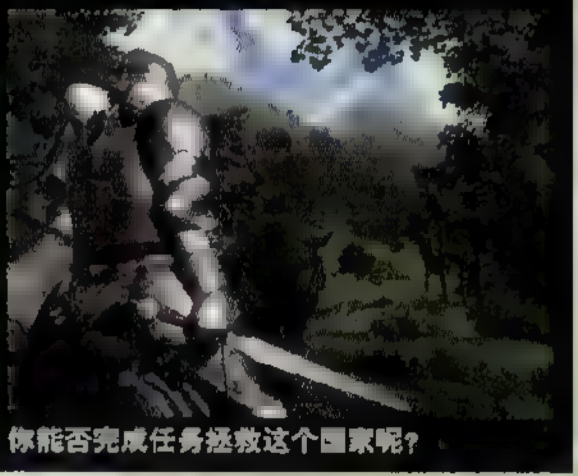
故事发生在TAMRIEL的首都CYRODIIL，由于上任的皇帝被不知名的刺客杀害，故此玩家负责寻找君主所隐藏起来的继承者的任务。由于失去了真正的皇帝，因此遗忘(OBLIVION)之门被开启，那相当于在TAMRIEL世界里的地狱，妖魔开始入侵CYRODIIL，袭击城镇以及人民。而这场战争的胜利便取决于玩家能否找到那位君主失去的继承人，以及解决所有威胁TAMRIEL的险恶阴谋。

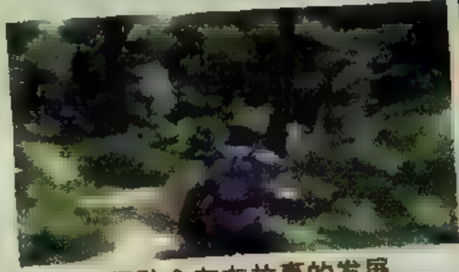
整个国家陷于水深火热之中。

要消灭威胁国家的邪灵。

充满变数的RPG

“《上古的卷轴》系列”一直以来受欢迎的原因是其自由度，续篇当然会延续这个传统。玩家除了进行主线的故事剧情外，还会随时碰到各种的分歧可供选择，并逐渐确定自己的路线。而同时与玩家结伴的人也有很多，例如有小偷或战士同业工会，每个人都有详细的故事背景。本作品将充份表现出你所能想像到的虚拟世界。


你能否完成任务拯救这个国家呢？


玩家的行动会左右故事的发展。

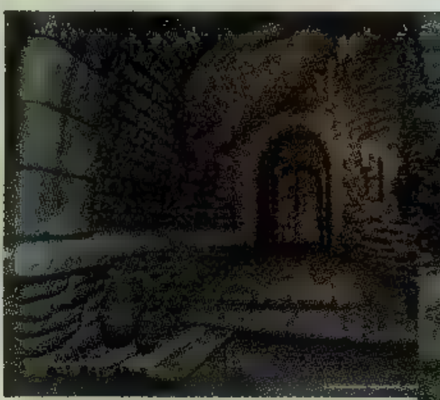
游戏的自由度超乎想像。

游戏中每样东西都被精细的表现出来。

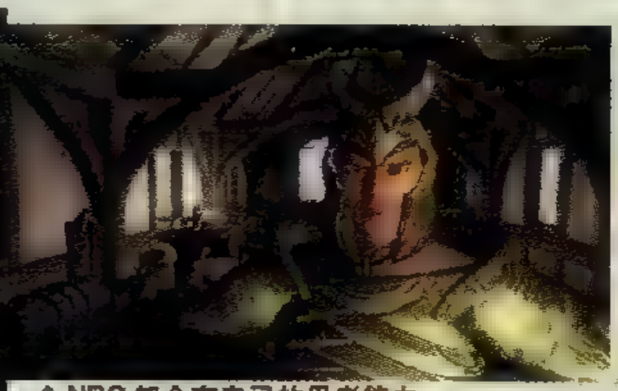
全新人工智能系统

《上古的卷轴IV：遗忘》使用了全新的人工智能系统，被称为“RADIANT AI”，其进步的地方是即使NPC（非玩家角色），也能根据当时环境而自己下决定，他们懂得到哪里吃东西、与谁谈话及应该说什么，他们也会睡觉、前往教会，甚至是偷东西，这全都根据其本身的性格被如实地反映出来。再加上丰富的面部表情及嘴唇闭合的效果，演绎出像真人那样的活生生的感觉。

人物的制作异常真实。


↑让玩家完全投入到虚拟的世界中。

↓这样的画面使用以往的家用机是做不到的。


↑NPC都会有自己的思考能力。

敌人的造型也花了不少心思。

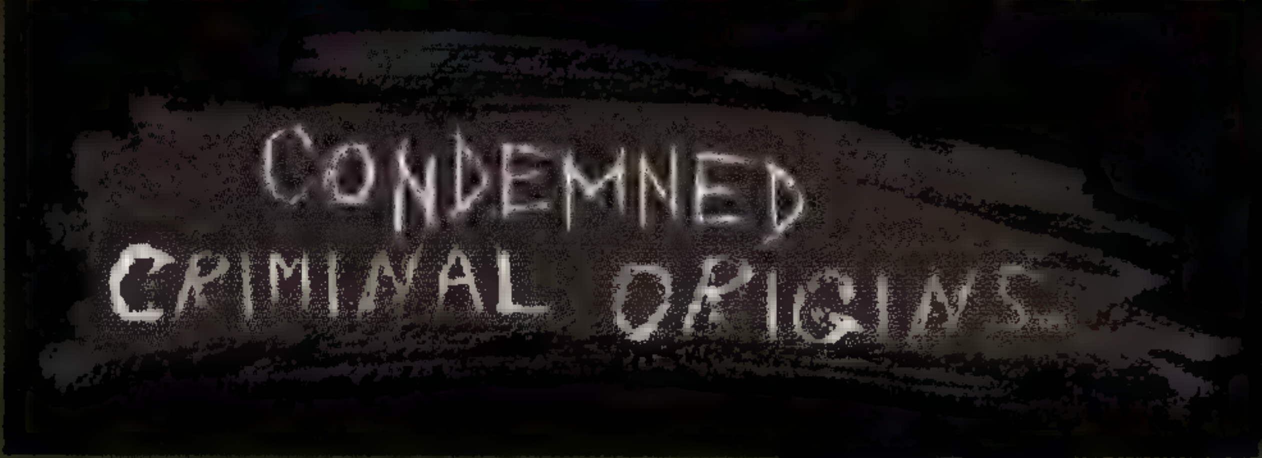
就连怪物也有个性化的行动能力。

●2K GAMES●RPG●预定05年内发售●1人玩●价格未定●美版游戏●记忆容量未定
●DVD-ROM●对应硬盘记录●http://www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

上古的卷轴IV：遗忘

Text：电玩太郎 Design：toki

集刺激与惊栗于一身的次时代主观动作游戏！



©SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All rights reserved. Condemned: Criminal Origins is a trademark of Warner Bros. Entertainment Inc. 2005. All rights reserved.

《CONDEMNED：CRIMANAL ORIGINS（死刑犯：犯罪的起源）》是SEGA首款发表于XBOX360上推出的主观动作游戏，本作品将会为大家展现最令人震撼的恐怖感，活用XBOX360强大的3D机能，各位会在游戏中体验到前所未有的神经绷紧之感，让你既觉得恐惧，但却又想坚持着玩下去。

故事背景

玩家扮演主角汤姆斯，他是FBI里严重罪案单位（SCU）的调查员，由于最近出现了连环杀手，潜伏在市内的人群中四处杀人，为了阻止罪案继续发生，因此汤玛士要展开深入调查，但却发现案情并不如想像的单纯，汤玛士要面对的敌人也并非单单的一个人，于一幢建筑物内展开困兽之斗，在武器和弹药都非常缺乏的情况下，玩家必须要克服挑战自身脆弱神经的极恶凶犯，玩家需要仔细地调查各处，但同时在面对极恶的罪犯时也要成功保命。

主角要查出环境杀手。

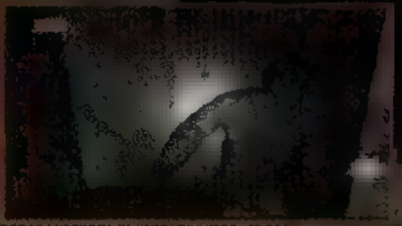
杀人犯竟然不止一人。

还是主观动作游戏

对美国游戏市场而言，主观动作游戏一向都有销量的保证，因为再也没有其他类型的游戏，能够像主观动作游戏那样更让人觉得自己身在游戏之中，令玩家融入到游戏世界里。而本作品更凭借XBOX360的机能，呈现出前所未有的写实映像，令玩家更能投入到游戏世界之中。

主观动作游戏是美国最热门的游戏类型。

刺激性比任何类型的动作游戏都强。

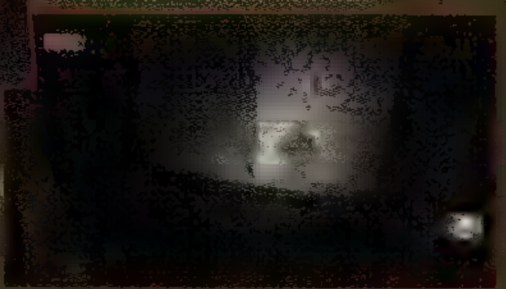

能让玩家投入到游戏之中。

发挥次时代机性能

虽然大家会发现《死刑犯》游戏画面中的景物并没有特别复杂的构造，但是却可随处发现许多非次时代机不能表现的效果，例如附图所见，透过凹凸纹玻璃的门看见敌人，那些敌人的相貌也会因光线折射而随之改变，而无论光影、贴图、过滤等表现都能完全地在这款游戏中反映出来。另外使用高技术物理引擎，背景中的所有物品无论拾起、踢开都会被忠实地表现出来。

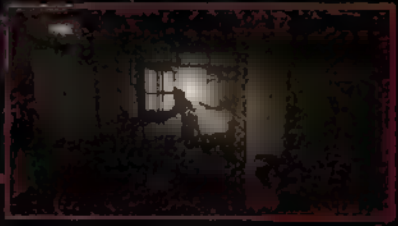
背景简单却能呈现出真实感。

所有景物都制作得很仔细。


透过凹凸玻璃折射的映像也会变形。

如狼似虎的敌人

在游戏中玩家所遇到的是疯狂的杀人犯，他们不仅行动敏捷，而且充满了智慧，例如没有武器时会随手从墙上拆下管子发起攻击。由于他们集体行动时非常有战略性，所以玩家面对他们时需要保持高度的集中力，否则就会吃不完兜着走。另外游戏充分发挥了5.1声道的强劲音效，除了令临场感大增外，即使玩家看不见敌人，也能通过声音判断他们就在附近。


敌人将会突然杀出来。

敌人从墙上拆下管子发起攻击。

所要面对的暴徒并非无脑之人。

一切都是你的武器

正如前一段所说，玩家周围的物品都可以随意拾起或踢开，也正因为这样能拿得起的东西就将会成为你的武器。最初玩家只是手持水管，而随着探索的进行，往后可以换成钉木棍，甚至储物柜门都可作为玩家抗敌的武器。当然以上所提到的都是些近身武器，想让战斗变得更轻松的话就必须找到重火力兵器，于公开的映像中玩家会发现手枪、散弹枪，不过弹药数目其实非常短缺，故此千万别轻易使用。此外为了力求真实，画面上不会以数字显示残弹时，按A键就会打开枪膛进行检查。

水管是玩家最初的武器。

有钉子的木棒的杀伤力并不弱。

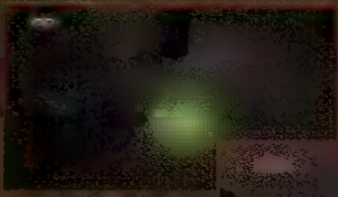
发现一把散弹枪。

散弹枪威力自然非常惊人。

上弹的动作被忠实地呈现出来。

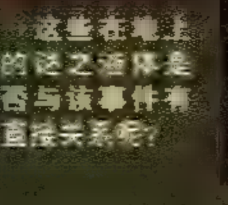
调查事实真相

除了战斗外，玩家还要进行调查，这样才能知道事情的真相。玩家手上会有一种发出绿光的仪器，照出一些肉眼看不见的“证物”。此外也可从一些没有什么特别之处的地方找到线索，例如垃圾箱内就可能有重要的物品存在，玩家可用手上的照相机拍下来，然后再以PDA（手提记事簿）保存有关资料。


↓在垃圾箱内好像有什么东西存在。

←利用照相机把垃圾箱内的线索拍下来。

←这些在地上的谜之液体是否与该事件有直接关系呢？



←利用PDA将资料储存起来，方便日后再次查阅。

●SEGA ●FPS ●预定2006年冬季 ●1人玩 ●价格未定 ●美版游戏 ●记忆容量未定 ●DVD-ROM ●对应硬盘记录 ●http://www.sega.com/games/game temp.php?game=condemned#

死刑犯：犯罪的起源

译：MASH

传世RPG名作的轨迹

你想进一步理解日新月异的RPG世界吗？你心目中经典的RPG只有“《最终幻想》系列”、“《勇者斗恶龙》系列”、“《传说》系列”吗？如果是的话，那么请认真地阅读本文，你将获得许多常识性知识，并碰到未来可能会迷恋上的游戏！

RPG 历史年表　“《女神转生》系列”　“《星之海洋》系列”　“《格兰蒂亚》系列”　其他作品

进一步理解日新月异的RPG世界

在本次的RPG特辑中，我们将会对三大RPG：“《女神转生》系列”、“《星之海洋》系列”以及“《格兰蒂亚》系列”进行分析。另外，还会列出从1986年开始到今年4月份为止发售的主要RPG列表，各位玩家也可以在年代表中确认一下自己心目中的RPG名作到底是在什么时间发售的。

发售年度	发售日期／发售平台／游戏名	
1986年	2月21日／FCD／《塞尔达传说》　5月27日／FC／《勇者斗恶龙》	1 2
1987年	1月14日／FCD／《林克的冒险》　1月26日／FC／《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵的众神》	
	9月11日／FC／《数码恶魔物语 女神转生》　12月17日／FC／《最终幻想》	
1988年	2月10日／FC／《勇者都恶龙Ⅲ 传说的开始》　12月17日／FC／《最终幻想Ⅱ》	
1989年	12月15日／GB／《魔界塔士 Sa・Ga》	
1990年	2月11日／FC／《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者》　4月6日／FC／《数码恶魔物语 女神转生Ⅱ》	
	4月27日／FC／《最终幻想Ⅲ》　12月14日／GB／《Sa・Ga2 秘宝传说》	
1991年	7月19日／SFC／《最终幻想Ⅳ》　11月21日／SFC／《塞尔达传说 众神的三角力量》	
	12月13日／GB／《时空之霸者 Sa・Ga3 完结篇》	
1992年	1月28日／SFC／《浪漫沙加》　9月27日／SFC／《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》	
	12月6日／SFC／《最终幻想Ⅴ》　12月30日／SFC／《真・女神转生》	
1993年	9月19日／SFC／《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》　12月10日／SFC／《浪漫沙加2》	3
1994年	3月18日／SFC／《真・女神转生Ⅱ》　4月2日／SFC／《最终幻想Ⅵ》	
	10月28日／SFC／《真・女神转生 if...》	
1995年	9月15日／PS／《特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫》　11月11日／SFC／《浪漫沙加3》	
	12月1日／SFC／《不可思议的迷宫2 风来的西林》	
	12月9日／SFC／《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》　12月15日／SFC／《幻想传说》	
	12月25日／SS／《真・女神转生 恶魔召唤师》	
1996年	2月27日／GB／《口袋妖怪 红・绿》　7月19日／SFC／《星之海洋》	
	9月20日／PS／《女神异闻录 罪》　10月15日／GB／《口袋妖怪 青》	4
	11月22日／GB／《风来的西林GB 月影村的怪物》　12月20日／PS／《荒野兵器》	
1997年	1月31日／PS／《最终幻想Ⅶ》　7月11日／PS／《沙加开拓者》	
	11月13日／SS／《恶魔召唤师 灵魂租借者》　11月18日／SS／《格兰蒂亚》	5
	12月23日／PS／《宿命传说》	
1998年	7月30日／PS／《星之海洋2》　9月12日／GB／《口袋妖怪 皮卡丘》	
	11月21日／N64／《塞尔达传说 时之笛》	
1999年	2月11日／PS／《最终幻想Ⅷ》　4月1日／PS／《沙加开拓者2》	
	6月24日／PS／《罪与罚2 罪》　9月2日／PS／《荒野兵器2》	
	11月21日／GB／《口袋妖怪 金・银》	
2000年	4月27日／N64／《塞尔达传说 梅祖拉的假面》　6月29日／PS／《罪与罚2 罚》	
	6月24日／PS／《最终幻想Ⅶ》　8月3日／DC／《格兰蒂亚Ⅱ》	
	8月26日／PS／《勇者斗恶龙Ⅶ》	
	9月27日／N64／《不可思议的迷宫 风来的西林2 鬼袭来！西林城》	
	11月30日／PS／《永恒传说》　12月14日／GBC／《口袋妖怪 水晶》	
2001年	6月28日／GB／《星之海洋 蓝色晶球》　7月19日／PS2／《最终幻想Ⅹ》	
	7月19日／GBC／《风来的西林GB2 沙漠的魔城》	
2002年	1月31日／PS2／《格兰蒂亚Ⅹ》	
	2月7日／DC／《不可思议的迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟参上！》	
	3月14日／PS2／《荒野兵器3》　5月16日／PS2／《最终幻想Ⅺ》	
	10月31日／PS2／《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫》	
	11月21日／GBA／《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》　11月28日／PS2／《宿命传说2》	
	12月5日／XB／《真・女神转生 网络版》　12月13日／GC／《塞尔达传说 风之杖》	
	12月19日／PS2／《无尽沙加》	
2003年	2月20日／PS2／《真・女神转生 NOCTURNE》	
	2月27日／PS2／《星之海洋3 直到时间的尽头》　3月13日／PS2／《最终幻想Ⅹ-2》	
	8月29日／PS2／《仙乐传说》　11月27日／PS2／《荒野兵器 Alter Code：F》	
2004年	1月29日／GBA／《口袋妖怪 火红・叶绿》　7月15日／PS2／《数码恶魔传奇 同调化身》	
	9月16日／GBA／《口袋妖怪 绿宝石》	
	11月27日／PS2／《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地和被诅咒的公主》	
2005年	1月27日／PS2／《数码恶魔传奇 同调化身2》　3月24日／PS2／《荒野兵器4》	
	4月21日／PS2／《浪漫沙加 吟游者之歌》	

著名RPG的剧情和游戏性比较

无论重视剧情的RPG还是重视游戏性的RPG，根据玩家的不同，所喜好的游戏类型也有很大的差别。下面就列出几款著名RPG游戏的剧情和游戏性的重点方向。

系列名称	剧情／游戏性	
“《勇者斗恶龙》系列”	70	30
“《最终幻想》系列”	60	40
“《传说》系列”	60	40
“《塞尔达传说》系列”	50	50
“《荒野兵器》系列”	50	50
“《格兰蒂亚》系列”	50	50
“《女神转生》系列”	40	60
“《星之海洋》系列”	40	60
“《口袋妖怪》系列”	30	70
“《沙加》系列”	20	80
“《不可思议的迷宫》系列”	10	90

不断往新方向进化的RPG

现在大部分RPG游戏都采用崭新的系统来吸引玩家，而这种吸引玩家的新系统大部分都是以之前某一款RPG游戏作为参照样本而设计的。那么我们从左列表中挑选第一次采用了新系统来吸引玩家的游戏。

1.ARPG的始祖《塞尔达传说》

自《塞尔达传说》登场后，诞生了动作性和剧情成分并存的“ARPG”。除此之外，还有像“《传说》系列”一样，动作要素和指令选择相融合的RPG作品。

2.“指令选择”式RPG的诞生

操作简单舒适，还有丰富的剧情和多样化的系统来吸引玩家，这种“指令选择”式的RPG就是从1986年推出的《勇者斗恶龙》开始出现的。不管玩家的游戏水平怎么样都能够舒适地玩下去，从此以后RPG游戏就占据了众多游戏类型中非常重要的地位。

3.RPG新的形态

迷宫的内部构造每次都产生变化，采用了这种“自动生成系统”的就是“《不可思议的迷宫》系列”，给RPG游戏提供了无限可能的耐玩性。

4.收集、交换、对战要素

包含收集怪物并培养它与朋友之间进行交换、对战等要素的“《口袋妖怪》系列”。除了RPG游戏以外，这些要素还被采用在很多其他类型的游戏中，也为游戏界带来了巨大的影响。

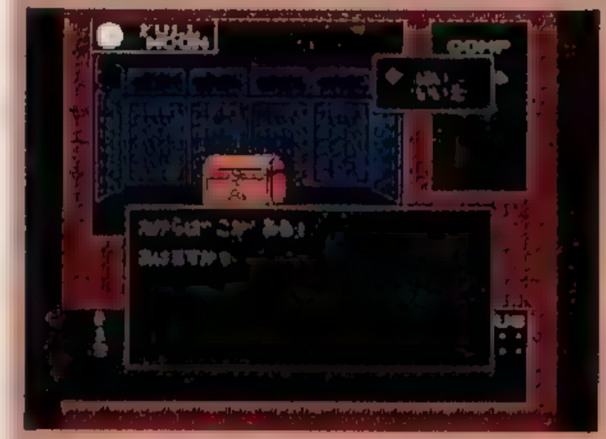
5.给玩家带来观赏性的RPG

以华丽的CG动画震撼众多玩家心扉的《最终幻想Ⅶ》。虽然之前的游戏也采用过简单的动画，但真正给玩家带来大量观赏性的CG动画还是从PS以后的主机开始的。

“《女神转生》系列”

极为独特的世界观与系统，很有个性的RPG

跟“《勇者斗恶龙》系列”和“《最终幻想》系列”一并在日本被称为“3大RPG”的作品，那就是下面我们要介绍的“《女神转生》系列”。“恶魔召唤程序”等先进技术和“降魔术”等神秘学要素的融合，具有神话、宗教概念的世界观，这种充满以“黑暗”风格为主题的本作立刻引起了广大玩家的瞩目，很快成为日本RPG游戏系列的中坚之一。本系列是以自1986年之后发售的全9作小说“《数码恶魔物语》系列（西谷史著）”的故事剧情作为基准进行制作的。



整体风格黑暗 “酷”的世界观

从系统方面来看，本系列是以主观视点来探索全3D构成的迷宫。虽然《真女神转生Ⅱ》以后追加了和以往RPG一样的在地图画面上移动的方式，但是主要还是在3D迷宫中的移动。另外战斗也采用了最常见的指令输入式操作方式。而本作的最大特点是可以与游戏中出现的恶魔进行交涉，并使恶魔加入成为同伴的“仲魔系统”，并且在被称为“邪教之馆”的建筑物中可以进行恶魔之间的合体，而由恶魔之间的合体还能够生成强力的仲魔。

另一方面，善与恶、人与恶魔成为本作最基本的剧情主题。和其他RPG相比，本系列并没有太多的去描述剧情主线，而基本上都是按照玩家的想象来发展剧情。对这种系统和主题，一时可能不会引起玩家们的注意力，但是一

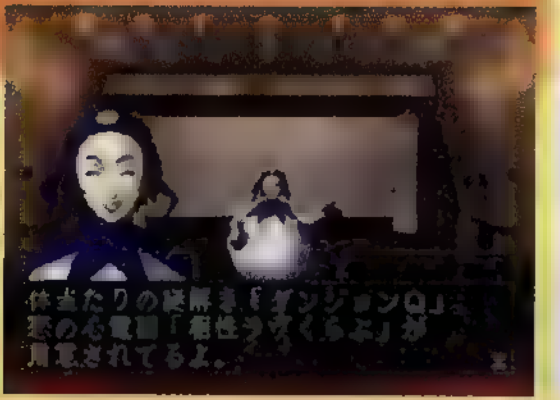
旦被吸引住的话，则很难摆脱它令人中毒般的吸引力。

如果玩过FC版《女神转生》就会知道，通关后在结局画面结束之后，过一段时间就会出现一段对白，接下来将会开始进入隐藏关卡，虽然现在的大多数游戏为了吸引玩家都会在过关后准备不少隐藏要素或2周目的设定，但对当时的情况来说，这种设定对喜欢该系列的玩家来说是多么一件令人惊喜的事情啊！“通关后的隐藏要素”其实是从FC版《女神转生》开始就已经开始存在的一项要素，它可以说是最早期出现隐藏要素的游戏之一。

为“《女神转生》系列”爱好者推荐的3款游戏！

●真・女神转生

作为“《真・女神转生》系列”的第一作，本作的舞台是东京。它的世界观设定是神与恶魔并不代表善与恶的象征，主人公的属性根据其行动会变成Law或Chaos。另外，除了恶魔之间的合体以外，武器和恶魔之间也能进行合体，如果对该系列感兴趣的话，本作无疑是必玩的一款作品。



●恶魔召唤师 灵魂租借者

本作是所属于骇客集团的主人公把情报网络的虚拟世界作为舞台而展开冒险的故事。从前作《真・女神转生 恶魔召唤师》冷酷、无情的路线，转变为高科技色彩比较浓厚的作品，成为了一款相当“帅”（有时尚化，符合大众玩家口味的含义）的游戏。难度与前作相比更为简单，系统方面也很容易上手，玩起来可能会觉得非常舒适。

●数码恶魔传奇 同调化身2

继承了第一作游戏内容的最新作品。本系列以往的作品都是使恶魔加入为同伴之后利用恶魔的力量进行战斗，而本作中人类可直接变身为恶魔，使用恶魔的必杀技来展开战斗。而且，深奥的世界观、吞噬敌人来强化自身能力等本作独特的系统风格完全继承了“《女神转生》系列”给玩家带来的那种另类感觉。

▶系列的历史

1981年9月11日／FC
《数码恶魔物语 女神转生》

1990年4月6日／FC
《数码恶魔物语 女神转生Ⅱ》

1992年12月30日／SFC
《真・女神转生》

1994年3月18日
《真・女神转生Ⅱ》

1994年10月28日／SFC
《真・女神转生 if...》

1995年12月25日／SS
《真・女神转生 恶魔召唤师》

1996年9月20日／PS
《女神异闻录 罪与罚》

1997年11月13日／SS
《恶魔召唤师 灵魂租借者》

1998年4月4月8日／PS
《恶魔召唤师 灵魂租借者》

1999年6月24日／PS
《罪与罚2 罪》

2000年6月29日／PS
《罪与罚2 罚》

2001年5月31日／PS
《真・女神转生》

2003年3月20日／PS
《真・女神转生Ⅱ》

2002年12月5日／XB
《真・女神转生 NINE 网络版》

2002年12月26日／PS
《真・女神转生 if...》

2003年2月20日／PS2
《真・女神转生Ⅲ 夜想曲》

2003年3月28日／GBA
《真・女神转生》

2003年9月26日／GBA
《真・女神转生Ⅱ》

2004年1月29日／PS2
《真・女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》

2004年7月15日／PS2
《数码恶魔传奇 同调化身》

2005年1月27日／PS2
《数码恶魔传奇 同调化身2》

“《星之海洋》系列”

在正统 RPG 作品中具有独特光辉的作品

Tri Ace小组所开发的第一款游戏就是《星之海洋》。它不但完全保留了以往 RPG 游戏应该拥有的要素，同时还兼备了很流畅的节奏感。在很多细节方面进行了精心的调整，给玩家带来一种独特的游戏感觉。该系列从第一作开始就加入了语音，战斗方式是纯ARPG风格，以及采用了在当时来说具有很大创新性的系统，而这些要素后来也一直继承了下来。该系列每一款作品的主线剧情都不是很长，但是却非常精炼，所以每一部分剧情都能给玩家留下很深的印象，所以光是欣赏剧情部分都足够让感到玩家满意了。同时游戏中还加入了很多具有耐玩性的要素，所以本系列不管是对于玩惯RPG的玩家，还是对于不擅长RPG的玩家，都能够使其获得巨大的满意感。

游戏的每一个细节部分都加入了十分耐玩的要素

“《星之海洋》系列”的舞台向来都是近未来世界，但它的世界观却并不是我们想象中那样的近未来。

本系列作品不可缺少的要素就是“技能”和“物品制作（クリエイト）”。根据不同的作品其详细设定也有所不同。但每一作共同的地方就是玩家要利用这些要素来领悟特殊能力，并获得各种武器和比较特殊的防具、物品等等。这种概念直接涉及到玩家可以“自定义培养角色”的这一要素，所以根据玩家培养方式的不同，能创造出各具特点的角色。相信这也是该系列的魅力之一。

游戏中还存在一种叫做“Private Action”的剧情。通过这些剧情，玩家可以提升与同伴之间的好感度。一般游戏中很少会见到同伴之间的对话，所以通过Private Action能够了解同伴的性格和相互之间的想法，使玩家进一步深入到游戏中。

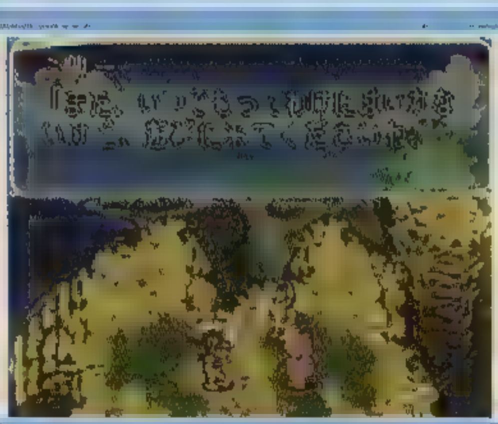
由缜密的系统所产生的自由度和耐玩度以及优秀的剧情，再加上华丽的战斗，除了能够让玩家体验到RPG 游戏所具备的基本要素以外，并加入了独有特性的“《星之海洋》系列”，请没有尝试过的玩家千万不要错过啊！

系列的历史

1996 年 7 月 19 日 /SFC
《星之海洋》
1998 年 7 月 30 日 /PS
《星之海洋 第二次物语》
2001 年 6 月 28 日 /GB
《星之海洋 蓝色晶球》
2003 年 2 月 27 日 /PS2
《星之海洋 3 直到时间的尽头》
2004 年 1 月 22 日 /PS2
《星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版》

“《星之海洋》系列”包括最新作《星之海洋 3 直到时间的尽头 导演剪辑版》，共有 5 款作品。随着主机的进化，游戏画面素质也自然获得了提高，但该系列始终保持了从第一作开始便一直流传下来的传统系统和精彩的剧情。关于剧情部分，每一款作品之间都没有任何关联性，所以不管是从哪一作开始玩都不会有什么太大的问题。

为“《星之海洋》系列”爱好者推荐的 3 款游戏

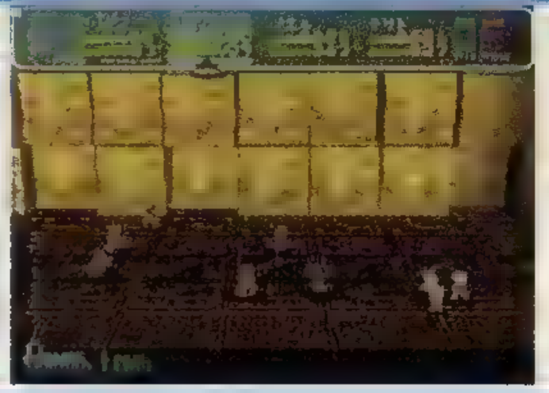


● 星之海洋 第二次物语（星之海洋 2）

本作采用的是从两位主角中选择其中一个来进行冒险的“双主人公系统”，以两种不同的视点来欣赏同一个故事的优秀作品。技能、物品合成、Private Action 等要素自然从 1 代延续下来，并且得到了一定的强化。战斗时玩家可以操纵主人公，而其他同伴是由 AI 来操纵的，所以战斗节奏非常流畅。

● 星之海洋 蓝色晶球

本作中会出现《第二次物语》中登场过的角色。另外游戏中不存在经验值的概念，而是战斗结束后玩家可以获得技能点，把技能点分配给同伴来强化队伍中的同伴。本作的最大魅力就是被称为“Field Action”的系统，玩家可以利用已习得的技能来作出推箱子、跳进洞穴等各种各样的动作。



● 星之海洋 3 直到时间的尽头 导演剪辑版

游戏画面完全 3D 化，这是该系列的最新作。本作基本上可以被称作为《3》的加强版。加入了新同伴和新角色，并追加了新的迷宫等很多种新要素，所以即使玩过《3》的玩家也能尽情享受本作的新乐趣。另外在战斗中增加了“Cancel Bonus”的新要素，使玩家可以发挥出更多的技巧。

为了进一步了解《星之海洋》世界的关键词

除此之外的Tri Ace作品

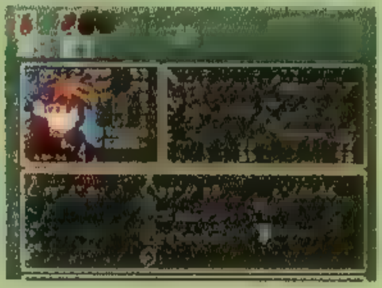
除了“《星之海洋》系列”以外，Tri Ace 负责开发的游戏还有两款，那就是《北欧女神传》和《凡人物语》。尤其是《北欧女神传》的完成为极高，该作品采用了非常独特的系统和战斗方式，给当时的玩家带来了巨大的震撼，甚至现在都很难见到给玩家带来如此非凡影响力的游戏了。而关于《凡人物语》请看本栏目最后一页。

▲战斗时的动作和效果非常独特，并带有速度感，剧情方面也存在分支。这是一款百玩不厌的作品。

“《格兰蒂亚》系列”

[illegible]

1997年在PS平台上发售了《最终幻想Ⅶ》，为PS的发展带来了新的生机。为了对抗PS，在SS平台上推出的王牌RPG就是初代《格兰蒂亚》。本作在采用了RPG最基本的“在充满幻想的世界，同伴之间的相会与离别……”这种常识性故事架构，并将全3D的世界和2D角色进行融合。在当时来说，这也是一种非常新颖的创意，因此而获得了众多玩家的好评。其后在DC平台上发售的《格兰蒂亚Ⅱ》和PS2平台上发售的《格兰蒂亚X》都得到了相应的进化，现在已经成为了很多玩家公认的正统RPG游戏系列。虽然该系列作品的总数不多，但仍然具有很高的人气。



其乐无穷 《格兰蒂亚》的战斗系统

战斗，可以说是RPG游戏的核心之一。一款RPG游戏的战斗系统会对整个游戏的乐趣造成很大的影响。“《格兰蒂亚》系列”的战斗系统除了包含最普遍的指令选择方式以外，由于采用了“IP（Initiative Point）”的概念，使战斗大幅提高了战略性。大致上来讲，利用这种系统时只要掌握战斗的主导权，就很快能获得胜利。和以往的RPG不同的地方就是战斗中采用的战术比角色的能力和装备要重要的多，也就是说技或术的发动所需时间，与敌人之间的距离，包括敌我双方的移动速度等要素在该系列的战斗中占有着极为重要的地位。反过来说，只要充分考虑到上述的要素，再进行战斗的话便可以轻易打败比自己强上好几倍的敌人。当然，和其他RPG游戏一样只要提升等级，买好装备后与敌人硬拼也是可以打过去的。但相比之下，相信采用前者的成就感和爽快感要大得多。由于大多数RPG游戏的战斗基本上都是采用指令选择方式，所以相对来说练级是不可缺少的，但由于该系列战斗系统的新意，完全改变了以往RPG游戏的这种概念。战斗并不是单纯升级的机械性操作，而是为了感受到成就感与爽快感的手段。这就是“《格兰蒂亚》系列”一直继承下来的最大特点。

系列的历史

1997年12月18日／SS
《格兰蒂亚》
1998年5月28日／SS
《格兰蒂亚 数码音乐会》
1999年6月24日／PS
《格兰蒂亚》
2000年8月3日／DC
《格兰蒂亚Ⅱ》
2000年12月22日／GBC
《格兰蒂亚 Parallel Trippers》
2002年1月31日／PS2
《格兰蒂亚X》
2002年2月21日／PS2
《格兰蒂亚Ⅱ》
2005年8月4日预定／PS2
《格兰蒂亚Ⅲ》

PS版《格兰蒂亚》和SS版相比在战斗画面方面有了很大的提高，画面与SS版相比变得更加华丽。而PS2版《格兰蒂亚Ⅱ》和DC版相比除了画面上的进步之外，还追加了新的剧情和动画。所以之前在SS或DC平台上已经玩过前两代的玩家，也可以在PS和PS2平台上尝试一下改良过后的原作。

向“《格兰蒂亚》系列”爱好者推荐的3款游戏

格兰蒂亚

主人公加斯丁是渴望闯荡世界，进行一场大冒险的活泼少年。故事就是描写他在世界各地与各种各样的人一起成长的过程。当然从本作开始就存在着该系列的最大特色之一“IP槽”，另外还可以利用称为“玛娜卵”的道具来习得魔法或提升武器的技能，这种育成要素也是本作的魅力所在。

格兰蒂亚Ⅱ

本作是描述了“光与暗之战”的系列第二作。这次的主题和第一作相比有些深刻，剧情部分相对来说是偏向高年龄层玩家的。战斗系统基本上继承了前作，而且玛娜卵、必杀技成长系统的变更、装备技能书来习得特殊能力等角色的自定义成长系统也得到了很大的改进。

格兰蒂亚X

和之前的“重视剧情性”的作品相比，本作从根本上以完全不同的概念制作而成。主线剧情的内容不如前作丰富，游戏的重点全部放在进化的技能系统、玛娜卵的合成和物品收集等方面上去了。通关之后能够继承下来的要素很多，可以说是该系列作品中耐玩度最高的一代。

为了进一步了解《格兰蒂亚》世界的关键词

村民或同伴之间的对话

在《格兰蒂亚》的世界中与村民对话的目的并不是只为了收集冒险过程中不可缺少的重要情报。与村民对话的时候，基本上主人公或同伴都会在旁边“插嘴”，因此在这种对话过程中也可以了解村民或同伴的生活，甚至于人性都能体现出来。虽然很多与村民之间的对话和主线流程没有直接的关系，但为了勾勒出更“真实”的世界，这些对话是必不可少的。

住宿的时候与同伴一起坐在饭桌上进行各种各样内容的对话。对话系统从初代便一直继承下来，相信即将发售的《格兰蒂亚Ⅲ》也将会继承该系统。

还有很多令人瞩目的RPG!

除了上述的3套系列RPG作品之外，还有两套比较令人瞩目的系列作品，那就是“《不可思议的迷宫》系列”和“《口袋妖怪》系列”。这两套作品的共同点是把游戏重点放在系统方面，而剧情部分完全可以当作是次要的。而这种重视系统的游戏基本上都是具有很高耐玩性的。

“《不可思议的迷宫》系列”

被称为能玩1000遍以上的RPG，这就是“《不可思议的迷宫》系列”。其第一作是由《勇者斗恶龙Ⅳ》的人气角色特鲁尼克为主人公的。该系列的游戏本身是在自动生成的迷宫中获得各种道具，再利用这些道具和玩家的智慧抵达迷宫的最深处，就这么简单。虽然有剧情，但是剧情在该系列中只能起到“调味”的作用，最关键的还是攻克迷宫。打败敌人就能获得经验值，这跟其他的RPG作品没有不同之处，但是如果不幸被敌人打败的话，之前积累下来的经验和等级都回归零，并且失去一切在迷宫中获得的道具，也就是说游戏中根本不存在“累积”的概念，所以玩家在长期的游戏过程中只能够为自己累积游戏经验，一遍又一遍地进行下去。

该系列对玩家要求最高的是地方是准确的相关游戏知识和明智的判断力，还有就是若干的运气。不管是成功还是失败，都要靠玩家自己的理解和判断。尤其是到了后期，游戏对玩家的判断力要求越来越高，只要一不小心，等待玩家的就是死路一条。而这样的系统就是该系列最大的最大魅力，同时也是受广大玩家们支持的理由之一，有点“变态”的味道……

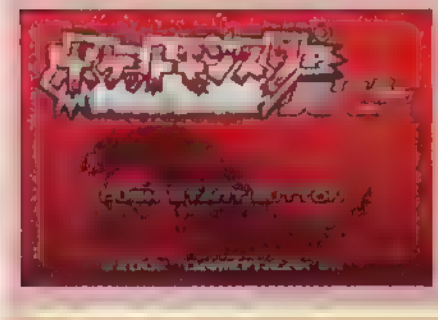
▲到了迷宫深处之后，每一次行动都要再三深思才能做出决定。

系列的历史

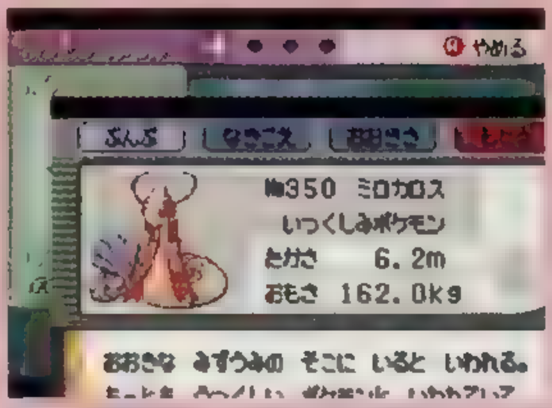
1993年9月19日／SFC
《特鲁尼克大冒险　不可思议的迷宫》
1995年9月15日／PS
《特鲁尼克大冒险2　不可思议的迷宫》
1995年12月1日／SFC
《不可思议的迷宫2　风来的西林》
1996年11月22日／GB
《风来的西林GB　月影村的怪物》
2000年9月27日／N64
《不可思议的迷宫　风来的西林2　鬼袭来！西林城！》
2001年7月19日／GBC
《风来的西林GB2　沙漠的魔城》
2002年10月31日／PS2
《特鲁尼克大冒险3　不可思议的迷宫》

“《口袋妖怪》系列”

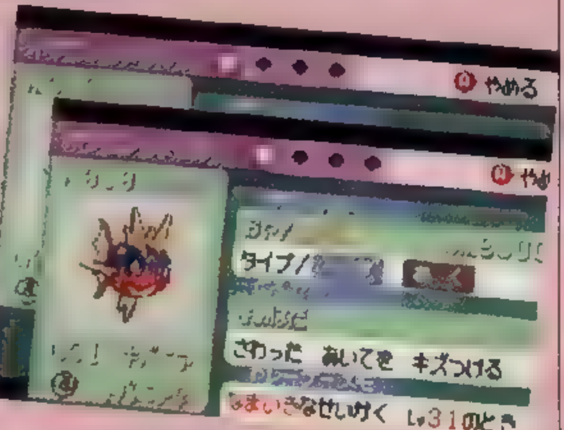
估计接触过游戏的玩家没有一个人不知道《口袋妖怪》这个系列，“《口袋妖怪》系列”以及它的周边产品和动画，如今已经在全世界范围内掀起了巨大的“口袋妖怪狂潮”，小朋友们更是趋之若鹜，视这个游戏系列为“神明”，但最早它还只是在GB平台上发售的一款并不引人注目RPG游戏。游戏的主要流程非常简单，在游戏中捕捉口袋妖怪，再把它们培养成强力的口袋妖怪，与它们一起冒险。但游戏中存在着非常稀有的口袋妖怪等很多可以提高耐玩性的要素。可爱而亲切的世界观与硬派的游戏性之间的结合，正是“《口袋妖怪》系列”的一大魅力。



该系列大受好评的另外一个原因就是通过连线可以与朋友之间进行口袋妖怪的交换与对战，并在游戏中引入了真实的交流，使得该系列游戏突破了全球玩家地域性的限制，每一代的销量都有暴发性的增长。谈“《口袋妖怪》系列”的时候不能不提的4个要素就是收集、育成、交换和对战。这4项要素的有机结合为游戏界创造了一个奇迹，它就是《口袋妖怪》！



▲完成怪物图鉴是“《口袋妖怪》系列”的主要收集要素之一。



▲每一只怪物的属性都分得非常细致。

系列的历史

1996年2月27日／GB
《口袋妖怪　红·绿》
1996年10月15日／GB
《口袋妖怪　青》
1998年9月12日／GB
《口袋妖怪　皮卡丘》
1999年11月21日／GB
《口袋妖怪　金·银》
2000年12月14日／GBC
《口袋妖怪　水晶》
2002年11月21日／GBA
《口袋妖怪　红宝石·蓝宝石》
2004年1月29日／GBA
《口袋妖怪　火红·叶绿》
2004年9月16日／GBA
《口袋妖怪　绿宝石》

以上介绍了以系列作品为主体的游戏群，但除了这些著名系列游戏以外，在大量的原创作品中也存在着很多令人瞩目的好游戏。那么本文的最后就在原创作品中选出两款游戏向准备进入RPG游戏世界的玩家介绍一下吧。

首先第一款作品是《真名法典》。在编辑部中被称作为“韩国神作”的该游戏，彻底地模仿了日式风格的RPG，在这种情况下，以韩国游戏的制作特色带给了玩家不一样的感受，玩起来有一种另类的乐趣。假如这款游戏是由日本厂商进行开发的话，可能就会成为一款很普通的RPG了。因为这款游戏中不管是剧情、系统、音乐还是人设，我们从中都会感觉到一种与以往见到的RPG不同的感觉。这种感觉并不像欧美的RPG游戏那样，而是一款很适合我们东方人口味的作品，相信只有好好地玩过才能感受到。

▲采用了一种非常有新意的战斗系统。

其次给大家推荐的一款作品是“《星之海洋》系列”的开发厂商Tri Ace所制作的《凡人物语》。游戏发售之后的第一个感觉和当初预计的完全不一样，整体游戏风格和以往Tri Ace游戏的风格有很大的不同。游戏剧情相对来说搞笑部分比较多，玩起来非常轻松，不会感到过度的压抑感，人设方面倾向于卡通化。要说本作的最大特征就不能不提那超过150多名的同伴，令人意外的是Tri Ace给每一个同伴都准备了非常丰富的表情。战斗系统采用了类似于《星之海洋》的战斗方式，同时增加了技能、必杀技、阵形等很多新要素。以近年发售的RPG游戏来比较，本作可以被称为一款比较另类的RPG作品。

▲收集同伴是本作的一大魅力。

喧哗番长

自《侍》、《爆走货车传说》等作品推出以来，SPIKE出品了不少的游戏，题材也往往出乎玩家的意料之外。同样由SPIKE推出的以不良青少年为题材的游戏《喧哗番长》，终于发售了！与其他SPIKE出品的游戏一样，该作品充满了独特的风格，游戏玩法也相当有趣。以下将会为各位玩家分析一下成为番长的各种窍门！

© SPIKE

游戏操作

左摇杆：移动角色	L2键：对话／调查
右摇杆：改变视线方向	L3键：挑拔
○键：跳跃	R1键：受身／防御
△键：必杀攻击	R2键：发射死光
□键：一般攻击	R3键：蓄气
△键＋○键：超必杀技	SELECT键：地图
×键：加速	START键：选单画面
L1键：锁定目标／调整视点	

PS2 DVD-ROM	SPIKE	2005年6月9日发售	ACT
	游戏人数1人	记忆容量800KB	7140日元

番长需知！

《喧哗番长》的主角虽然是一名不良青少年集团的首领，不过要成为一位出色的"番长"，是有不少要注意的规条的！

一、不得向一般人动手；
二、不得向女性动手；
三、不得未向对手"打招呼"便动手；
四、无视别人的"招呼"；
五、使用武器；
六、拾取"不道德的金钱"。

游戏一开始主角的父亲就会教授主角成为一名出色番长的秘诀。

打架三步曲

一如前面的规条中提到的，在《喧哗番长》中必须先"打招呼"，才能正式动手的。以下将会将游戏中这套"打架三步曲"向各位玩家逐一传授。

第一步 瞪

打架的第一部，就是以眼神"杀死"对方。游戏中，只要按住R2，主角双眼的视线就会化成死光。打架的第一步，就是向攻击目标发出死光。当感受到主角的视线后，目标就会作出反应。一般角色当然会马上逃走，遇到与主角敌对的人物，就会以眼神作为"回应"，这样就会进入第二步。

第二步 讲

当双方互相以视线"打招呼"后，两人就会自动走近，然后自动进入第二步骤。

当二人走到面对面的距离时，画面上就会有一句对白掠过，接着就会出现一大堆对白让玩家选择，只要玩家顺序输入刚才出现过的对白，第二步就算成功，主角马上会向对方作出先制攻击，相反就会被敌人击中。

第三步 打

第二步完结后，"打招呼"的步骤就正式完结，玩家可以正式动手了。不过其实不时也有例外。敌人通常会在未打招呼的情况下向主角进行攻击。不过只要对方的头上出现HP显示后，玩家就可以作出反击，而不会影响名气。

除了普通攻击以外，连同发射"打招呼死光"等一般的战斗行为都会消耗主角的"气"，尤其必杀技和超必杀技，虽然效果非凡，不过消耗的气也相当多。当气不足时，就不能进行强力的攻击了。

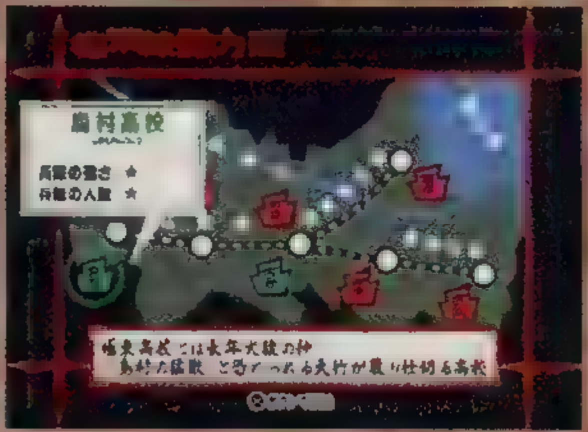
另外，当主角连续进行剧烈运动时，能量槽显示的下面就会出现一个心跳符号，当心跳符号变成紫色，主角就会失去活动能力。不论跑步，还是打架，都必须注意这个心跳值。只要停下来休息一下，就会自动回复正常。

番长名气度

在游戏的过程中，画面的左上方将会显示着一个人头标志，那就是主角的"男气"，简单而言，就是主角的名气。只要跟随前面"番长需知"的指示，又或使用"番长之哲学"，"男气"就会逐渐上升。"男气"越高，服从主角的手下就会越多，相反甚至会随街遇到喽罗们的袭击！

做坏事的话，不但会被警察逮捕，就连商店也会拒绝卖东西给主角！

在"番长需知"中，唯一最难分办的其实就只有最后一项的"六、拾取'不道德的金钱'"。游戏中，除了打倒别人以外，只要利用眼光威吓，又或只是碰到一般喽罗或市民，对方也会掉下道具或金钱。要分辨是否"不道德"，就要从金钱上发出的光芒来分辨。一般威吓普通市民或弱者出现的只会是发出红光的"不道德的金钱"，只有打败敌人才会出现闪亮金光的普通金钱。虽然"不道德的金钱"容易得到，不过每次拾起"不道德的金钱"，男气值都会随之下降。要成为出色的番长，就不要贪小便宜了。


随着故事发展，玩家还将要远征其他地方的高校。

自宅的功用

主角的大本营就是自己的家，也就是极东站北面的"自宅"了。在这里玩家不但可以进行休息，在等级提升或获得新服饰后，还可以在家中更换衣服和攻击方式。除此以外还可以利用电话与手下联络，记录游戏进度等等。

钢铁传说 砂尘之锁

主角以新人猎人的身份，在大破坏而荒废的世界上冒险，进行击退怪物和解决谜之事件等的另类RPG。此作的自由度高，加上故事本身较短，除了基本知识的讲解外，还会刊登对游戏实用的大量资料，要发掘战车等一目了然。

PS2 DVD-ROM	SUCCESS	2005年6月9日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量102KB	6980日元

战斗基础知识

基本上在地图和迷宫移动时会自动地遭遇敌人展开战斗，不过部份较特殊或悬赏的敌将会以地图可视认的方式来接触，而行动的先後次序以速度来决定。要注意当我方的人物离开战车并陷入死亡状态时，必须回到最初的城镇ジャンクヤード进行复活。

人类、战车指令一览

人类

武器：以手持的武器攻击，是最基本的指令。

防御：防御力增加50%，当HP陷入危机时使用吧。

道具：使用手持的道具，此外亦有在战斗中不能使用的道具。

特技：使用已记下的特技，当中的常驻型特技在战斗後将被徵收资金。

乘降：进入战车内，选择指令後仍可行动。

逃走：如可选择的话绝对能逃走，根据状况会不出现此指令。

战车

主炮：以主炮来攻击，虽然弹数受限制但威力较高，主要在BOSS战使用。

副炮：副炮的弹数没有制限，以战车的场合以此攻击为基本。

SE：SE中攻击力高的武器较多，值得在BOSS战中活用。

防御：防御力增加50%。

道具：乘座战车中几乎完全不能使用道具，只好先离开战车才使用。

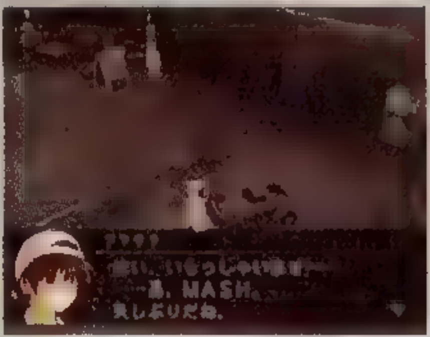
特技：同样乘座战车中几乎不能使用特技。

炮弹：使用特殊的炮弹，对空对范围外用的炮弹必需常备。

乘降：离开战车。

逃走：选择後虽然可逃走，但面对悬赏战时不能选择。

先收集同伴



游戏的最初只有玩家一人，当继续故事的发展会陆逐出现支援主角的同伴们，如此可以修理战车、加入专克制机械系敌人技师、没有战车也能发挥强大威力的士兵、以及拥有特殊能力自行判断来行动的狗合共三种类的同伴。一般来说队伍为主角的猎人、1位技师、1技士兵和一只狗来组成。

同伴的位置

- 技师：在ニューフォーク战车改造屋。
- 士兵：アリス・ワン的酒店。
- 狗：イーストゼロ南面森林的遗传子研究所。

使用特技令战斗更有利

一般来说使用的特技有使用型和常注型两种，前者在使用时便能发挥效果，而後者在战斗中一直存在效果。不过常注型的特技，在每场战斗结束后会自动支付一定额的经费，这一点要留意。而要学习技能，就得到技能仙人处支付一定金额的金钱，每位同伴能学习的特技数目全部为6个，如果继续向学技能的话就得忘记之前学过的技能。以下便是所有特技仙人的场所：

- (A)イーストゼロ的南面
- (B)ベルディア大屋的东面
- (C)アリスワン的南面
- (D)ホーライ的北面
- (E)传送事故附近的营地(超·特技仙人)

※上述的场所英文字对应特技一览表

全同伴特技一览表

※注解：主角「主」、奇力也(キリヤ)「奇」、美嘉(ミカ)「美」、拉祖特(ラシード)「拉」、シャーリィ(卓玲)「玲」、保捷(ポチ)「保」、太郎(タロウ)「太」、比那尔(ポストンテリア)「比」、兰利(ラリー)「兰」

特技名	类型	特技效果	习得同伴	金额	场所
BSレーザー	使用型	从卫星落光雷射命中敌人	主	200	E
扩散BSレーザー	使用型	BSレーザー的扩张版	主	1800	E
ブルズアイ	常驻型	习得後战斗中攻击力上升	主	170	C、E
对空炮火	常驻型	习得後战斗中对空中的敌人命中率上升	主	40	B、E
チャージ	使用型	装备メタルブレード时可以进行体擅攻击	主	40	B、E
即席修理Lv1	使用型	战斗中回复战车装备的破损度	奇、美	500	B、E
即席修理Lv2	使用型	战斗中完全回复战的破损度	奇 美	2500	E
ショート	使用型	对机械系敌人给予电击伤害	奇、美	40	A、E
インスタントボム	使用型	投出即席制作的炸弹	奇、美	40	A、E
ブレークダウン	使用型	包括悬赏敌令机械系敌人低确率活动停止	奇	170	C、E
ストップシグナル	使用型	令机械系敌人活动停止	奇、美	30	A、E
クラックダウン	使用型	令机械系敌人活动完全停止	奇、美	40	B、E
ツナギの天使	使用型	战斗中全员的HP回复100	美	170	C、E
应援	使用型	同伴的攻击力上升	美	16	E
二丁拳铳乱射	使用型	持双枪的武器专用，狙击空中或迷彩的敌人	玲	170	C、E
インターセプト	常驻型	习得後战斗中敌人的射击攻击一定确率无效	玲	2500	E
距离外射击	使用型	范围外与高高空敌人也能狙击的最强必杀技	玲	2500	E
クイックターゲット	常驻型	习得後战斗中对敌人的命中率上升	玲	700	D、E
死神の矢	常驻型	习得後战斗中攻击力上升	玲	700	D、E
ファウリング	常驻型	习得後战斗中对空中的敌人命中率上升	玲	170	E
影縫い	使用型	令生化系敌人麻痹	玲	170	C、E
地面突き	使用型	地中与水中也能狙击的必杀技	拉	30	E
矢斩り	常驻型	习得後战斗中对敌的射击攻击一定确率无效	拉	2500	E
大回转斩り	使用型	二刀流专用，狙击迷彩与护罩状态的敌人	拉	2500	E
心头灭却	常驻型	习得後战斗中防御力上升	拉	700	D、E
修罗	常驻型	习得後战斗中攻击力上升	拉	700	D、E
イージスシステム	使用型	令敌人攻击队伍最前头的同伴	拉	0	E
再生	常驻型	习得後战斗中HP逐渐回复	保、太、比、兰	30	A、E
シューティングスター	使用型	跳跃攻击给予大伤害	保、太、比、兰	40	B、E
弹丸头突き	使用型	自身变成子弹来攻击	太	40	B、E
乱头突き	使用型	向敌全体弹丸头突	太	2500	E
四股踏み	使用型	令敌人麻痹	太	170	C、E
强化皮肤	常驻型	习得後战斗中防御力上升	拉	170	C、E
バリア	使用型	提升防御力。	拉	40	B、E
ファイアーブレス	使用型	火炎属性攻击技。	比	40	B、E
アイビーム	使用型	极光属性攻击技。	比	30	E
透明化	使用型	变成迷彩状态避开敌人的攻击。	比	2500	E
デコイ	使用型	将敌人的攻击移向自己。	全员	30	A、E
スクリーン	使用型	将敌人的攻击移动主角。	全员	30	A、E
フォールダウン	使用型	强制空中机械系的敌人著陆。	奇、美	30	A、E
フライ・アウェイ	使用型	强制水中机械系的敌人浮上水面。	奇、美	700	D、E
ハウンド	使用型	吸引范围外的敌人接近。	保、太、比、兰	100	B、E
フライ・ロイ	使用型	强制降低高高度机械系敌人的全体高度。	奇、美	700	D、E
气配を读む	使用型	发现迷彩状态的敌人。	保、太、比、兰	700	D、E
ティン・オーブナー	使用型	将小型护罩状态的敌人拉出来。	奇、美	170	C、E
自爆禁止	使用型	阻止一部分会自爆的敌人自爆。	主、奇美	40	B、E
退却阻止	使用型	80%机会成功阻止敌人撤退。	主	40	D、E
修理Lv1	使用型	回复战车装备的破损度。	美	200	—
修理Lv2	使用型	完全回复战车装备的破损度。	奇、美	500	C
リサイクル	使用型	将未装备的战车装备变成铁くず。	奇、美	5000	C
樽ぐすりLv2	使用型	回复HP500。	兰	170	C
リムーバー	使用型	除去ナマリ茸。	奇、美	40	B
樽ぐすりLv3	使用型	战斗时回复HP250。	兰	170	D
掘り出す	使用型	掘出地下的敌人。	保、太、比、兰	30	A、E
サーチ	使用型	发现附近潜伏的敌人。	主	30	A
超嗅觉	使用型	发现地图上的道具。	保、太、比、兰	30	A
兽の气	使用型	一定时间内不会遇见低LV的敌人。	保、太、比、兰	30	A

收集强力装备挑战强敌

用作强化用的装备品，可以分为人类装备和战车装备两种，这些装备除了可以在城镇中购入，还有可以挖掘来取得。此外，亦可在城镇的合成店铺内进行合成，这些材料可以在迷宫中取得，也可以从敌人身上获得。战车主要分为五个部份的部件，由于本作由防御力的变动所带来的伤害值有很大的变化，所以购买战车装备的时候要优先“Cユニット”。在部件改造屋中能进行的部件硬度强化只针对该部件的破损几率有影响，但对战车的防御力基本上没有什么影响，影响战车防御力的要素只有操纵者的等级和C UNIT的附加防御力。其次是和积载量有关的引擎，最後才是武器的改良。另外对战车的速度影响虽大的是铁板（SP），而且一张铁板需要1G，为了保障战车的速度和省钱，通常时最好不要带太多的铁板。

改造的四个原则

- 以提升防御力为第一。
- 要考虑积载量和武器重量的平衡。
- 不要给战车撞上过多的铁板（SP）。
- 为了以防万一，给主炮和SE多增加子弹数。

各零件的特徵

シャシー：战车的中核，也是战车的固有零件不能变更但可作强化。

主炮：极强的攻击力但有弹数的限制。

副炮：弹数无限外因应武器还有一定的攻击范围性。

SE：范围外或空中，主炮和副炮的攻击较困难时使用。

C Unit（ユニット）：跟所受的伤害有著密切关系，由于大破时马上陷入战斗不能的状态，因此谨重选择强度。

引擎（エンジン）：战斗中最重要的部件，增加了积存量後对战斗有著明显的改善。

如何取得新战车

要说游戏中最重要的部份，莫过于是找寻战车争强实力。取得新战车的方法大概可分为4类，当中有：“迷宫中获取”、“在地面掘出”、“购买本体的情报”和“自作”。当中尤以在地面掘出的情报最少，如果能确认场所的话便有可能简单地取得贵重的战车。

注意战车的是否超重。

战车取得方法一览

(1)バギー，放置在“ジャンク山”上。

(2)デマーグ：埋藏在“ジャンクヤード北面”的桥左上的森林前，在河川附近的草原。

(3)モスキート：“ニューフォーク北”的废墟，放置在大厦地下的停车场。

(4)ゲパルト：“ベルディア北”的要塞迹地中把ブルーベリー大佐打倒後于入口的附近取得。

(5)ティーガー：“アリス・ワン南”向两条道路的斜线走，埋藏在大铁板的一旁。

(6)野バス：“アリス・ワン”酒店支付5000G套取情报，于“アリス・ワン西”的トレーダーキャンプテント内以3000G购入“バス停”牌照。在“アリスワン”西北方的“バス停”使用牌照，并等待一定时间。

(7)バルバロッサ：存在野巴士砂漠的西北部，埋藏在“ネバーランド北”的通道往东走附近的砂地。

(8)パッツァー：“モルグタウン”的西方，埋藏在亡灵战车大队石碑旁。

(9)バトー战车：拿著“铁くず”到“アリス・ワン南”的バトー战车研究所，如此可从5台战车：ルルベル、ロンメル、エイブラムス、零式、レオパルト中任意选择1台重新制作。

(10)ヴィルベルヴィント：拿10t的“铁くず”到“ネバーランド”，修理完成後支付2万取得，但留意手持“铁くず”的数目超过10t时也会全部被取。

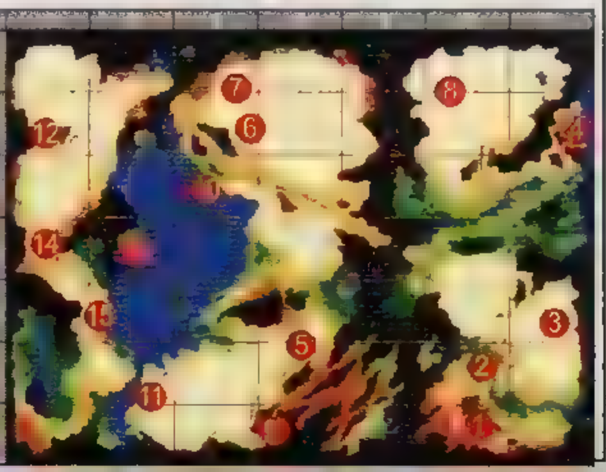
(11)ロジーナ：在“レイクブリッジ东”把アシュラベンケイ击破。

(12)メルカバ：埋藏在“キャノンエッジ”附近的砂漠荒地。

(13)はしご车：当取得船後，于西之山前往被湖围著只有程船前往的トレーダーキャンプ的拍卖场，跟ローズ竞投获得胜利，而ローズ的竞投额约为5万。

(14)マウス：“イースト・ゼロ”的列车站前和战车一起的男子谈话；在酒店跟暴牙男谈话支付金钱；在列车的赌场跟暴牙男谈话；“アリス・ワン”的狗斗技场前跟暴牙男谈话；于“ホーライ”的酒店跟暴牙男谈话支付相同的金额；在“キャタピラ要塞”的酒店发生事件；跟“キャノンエッジ”内猎人工会内的男子谈话；在“人间砦”的酒店跟暴牙男谈话得知通辑令的事；到“人间砦”酒店旁边找流浪汉收集情报；“人间砦”的里路地的建筑物阴影处发现暴牙男把他打倒。

(15)バルカン：“ホーライ”进入附近沈没的废建筑物B1，注意进入时必需战车はしご车。



战车名称	主炮	副炮	S-E	弹仓	强度	防御	重量(t)	备注
バギー	1	1	0	20	50	+5	2.00	
デマーグ	1	1	0	20	50	+5	3.36	埋藏
モスキート	1	1	0	20	50	+10	4.73	
野バス	1	1	1	20	80	+40	7.45	
パンツァー	1	1	2	20	70	+30	8.82	埋藏
バルバロッサ	1	1	1	20	80	+40	10.18	埋藏
ティーガー	1	2	1	20	100	+60	12.91	埋藏
ロジーナ	1	2	1	20	110	+60	14.27	
バルカン	1	3	2	20	120	+60	15.64	
メルカバ	1	3	1	20	130	+90	17.00	埋藏
ルルベル	2	2	2	20	80	+40	14.27	バトー战车
ロンメル	1	1	2	20	105	+60	13.59	バトー战车
エイブラムス	1	2	2	20	110	+60	14.27	バトー战车
零式	1	2	2	20	115	+60	14.95	バトー战车
レオパルト	1	2	2	20	120	+60	15.64	バトー战车
はしご车	0	2	3	20	100	+60	12.91	
マウス	3	2	2	20	130	+90	17.00	
ゲパルト(对空)	2	1	2	20	60	+20	7.45	对空
ヴィルベルヴィント(对空)	4	1	1	20	70	+30	14.27	对空

战车装备一览表

名称	攻击	强度	重量	价格	取得场所	备注
37mm炮	50	20	1.00t	—	ジャンク山获取	
50mm炮	60	25	1 34t	210G	ジャンクヤード东	
75mm炮S	70	30	1 68t	260G	ニューフォーク	
75mm炮L	85	35	2.02t	—	砂漠废大楼地带的木箱获取	
88mm炮	90	40	2 36t	410G	イースト・ゼロ	
90mmロング	110	50	3 05t	660G	ベルディア	
105mmライフル	120	55	3 39t	—	要塞迹地获取	
120mmライフル	130	60	3.78t	1000G	トリカミ	
92mmスパルク	143	65	4 07t	—	蛇穴木箱获取	
160mmスパルク	155	70	4.41t	—	埋藏在モルグタウン北东、バトー研究所	
120mmSBG	178	75	4 75t	—	埋藏在亡灵砂漠、バトー研究所	
140mmSBG	200	80	5.09t	2700G	アリス・ワン、バトー研究所	
177mmアモルフ	228	85	5.43t	—	猿山木箱、バトー研究所	
205mmキャノン	255	90	5 77t	4300G	ドアン、バトー研究所	
205mm绯牡丹	340	100	1.68t	—	合成	
165mmゴースト	340	110	1.00t	—	合成	
220mmガイア	460	110	7 14t	10000G	レイクブリッジ东	
225mmヒュドラ	635	120	7.82t	17500G	ゴード・フロート	
サンダーキャノン	635	120	7.82t	—	合成	电气
レールキャノン	855	130	8 50t	28000G	キャノンエッジ	
プラズマキャノン	1027	140	8 50t	—	合成	
180mmバースト	255	70	6.45t	—	合成	2连射
190mmバースト	340	80	7 14t	—	合成	2连射
スリーバースト	460	90	7 82t	—	合成	3连射

名称	攻击	对象	弹数	强度	重量	价格	取得场所
20mm机关炮	55	单体	20	50	1.52t	660G	ベルディア西
25mm机关炮	45	单体	20	55	1.69t	—	埋藏在要塞迹地南
30mm机关炮	35	全体	10	50	1.86t	1000G	トリカミ
35mm机关炮	230	单体	20	110	3.57t	10000G	ホーライ
57mm机关炮	161	全体	10	115	3.91t	17500G	埋藏在ジャンクヤード东

名称	攻击	对象	强度	重量	价格	取得场所	备注
7 62mm机铳	30	单体	20	0.80t	120G	ジャンクヤート东	
サンダーブラスト	40	单体	30	1.35t	190G	ニューフォーク西	电击
火炎放射机	41	单体	70	3.53t	—	埋藏	火炎
9mm机铳	50	单体	40	1.89t	310G	イーストゼロ	
12.7mm机铳	70	单体	60	2.98t	790G	トリカミ	
20mm机铳	105	单体	80	4 07t	2000G	アリス・ワンバトー研究所	
ビームブラスター	133	单体	90	4.62t	—	合成・埋藏	雷射
30mm机铳	175	单体	100	5.16t	5000G	ドアン、バトー研究所	
スマッシュホル	175	单体	100	5.16t	5000G	ドアン	音波
35mm机铳	323	单体	120	6.25t	13000G	ゴード・フロート	
9mmバルカン	20	全体	30	1.35t	190G	ニューフォーク	
サンダーストーム	20	全体	30	1 35t	—	埋藏	电击
12.7mmバルカン	30	全体	50	2.44t	490G	ベルディア	
20mmバルカン	41	全体	70	3.53t	—	埋藏、バトー研究所	
30mmバルカン	66	全体	90	4 62t	—	埋藏、バトー研究所	
スキャンレーザー	66	全体	90	4.62t	3200G	キャノンエッジ北东	雷射
バーナードラゴン	83	全体	70	3.53t	—	埋藏	火炎
バスターフルート	88	全体	100	5 16t	—	合成 埋藏、バトー研究所	音波
35mmバルカン	118	全体	110	5.71t	8200G	ホーライ	
绯牡丹バルカン	216	全体	130	0 80t	—	合成	
スネークガン	433	全体	130	6 80t	—	合成	雷射

名称	攻击	对象	弹数	强度	重量	价格	取得场所	备注
ピッチングマシン	30	全	6	20	1.00t	176G	ジャンクヤート东	
IMヒステリック	40	全体	6	30	1 68t	286G	ニューフォーク	
タップダンサー	40	全体	6	30	1.68t	—	埋藏	雷射
ATミサイル	90	单体	6	40	2.36t	451G	イースト・ゼロ	
フラッパーガン	130	单体	10	60	3 05t	1100G	トリカミ	
ブラッドハウンド	110	单体	10	50	3.05t	726G	ベルディア	
ヴェイパートレイル	70	全体	6	60	3.73t	—	埋藏	
ナパームボンバー	155	单体	6	70	4.41t	—	埋藏	火炎
マニアックシェフ	83	全体	6	70	4.41t	—	埋藏	
TNTグレネード	200	单体	10	80	5.09t	—	合成	
サンバーンXX	133	全体	6	90	5.77t	—	埋藏 合成、バトー研究所	
ドリルアタッカー	200	单体	10	80	5.09t	2970G	アリス・ワン バトー研究所	
ソプラノトロン	175	全体	6	100	6.45t	7700G	ドアン、バトー研究所	音波
レーンサイクロン	175	全体	6	100	6.45t	—	合成、バトー研究所	
CIWS	460	单体	10	110	7.14t	11000G	ホーライ、バトー研究所	
RAM	235	全体	6	110	7.14t	—	合成	
ソードダンサー	323	全体	6	120	7.82t	19250G	ゴード・フロート	雷射
ロックンロール	323	全体	6	120	7.82t	—	合成	音波
サンダーゾーン	323	全体	6	120	7 82t	—	合成	电击
ノーザンウィンド	433	全体	6	130	8.50t	30800G	キャタピラ要塞	冷气
ブリューナク	635	单体	10	120	7.82t	—	合成	
ティンダロス	635	单体	10	120	7.82t	—	合成	
エクスカリバー	635	单体	10	120	7.82t	—	合成	
ATM绯牡丹	1027	单体	4	130	2.36t	—	合成	

名称	驾驶	强度	重量	价格	Program(プログラム)	取得场所
スパシーボ I	19	20	0.95t	120G	扫还	ジャンクヤード东
ウォズニアクSI	30	40	2.24t	310G	扫还	イースト・ゼロ
エミー	44	60	3.54t	790G	扫还	トリカミ
99式神话	37	50	2.90t	490G	扫还、自动撤退 无人攻击	ベルディア
ラクター	78	80	4.84t	2000G	扫还、白兵无效	アリス・ワン
アクセルノイマン	116	90	5.48t	—	射击无效、白兵无效	埋藏・ヴィルベルヴィンド初期
ダロス	182	100	6.13t	5000G	扫还・自动退却	ドアン
SOLOMON2	284	110	6.78t	8200G	扫还	ホーライ
メタトロン	442	120	7.43t	13000G	扫还、白兵无效、无人攻击	ゴード・フロート
シグマ80	644	130	8.08t	20000G	扫还、自动退却	キャノンエッジ
アルファ	700	270	8.50t	—	白兵无效、射击无效 无人攻击	特殊事件Alpha

名称	积载	强度	重量	价格	取得场所
ドンキー	8 00t	20	0.20t	160G	ジャンクヤ ト东
チョノフ	13.40t	30	0.39t	260G	ニューフォーク
ブル	18.80t	50	0.58t	410G	イースト・ゼロ
クーリー	29.60t	60	0.96t	1050G	トリカミ
V24ハルク	40.40t	80	1 35t	2684G	アリス・ワン
ルドルフ	45.80t	90	1.54t	4300G	ドアン
フレンド	51.20t	100	1.73t	—	バトー战车初期
OHCカルメン	56.60t	110	1.92t	10000G	ホーライ
V48コング	62.00t	120	2.11t	17500G	ゴード・フロート
フェアリィ	67.40t	130	2.30t	28000G	キャノンエッジ

通缉犯一览表

名前	賞金額	掉的物品	出现地点
スカベンジャー	1000G	特別なジャンク	ジャンク山
ニュービートラ	1500G	特別なジャンク	ニューフォーク北的沙漠中随机出现
スレッジハンマー	2500G	特別なジャンク	イースト・ゼロ东部沙漠
人狩り大队长	3000G	无	ニューフォーク西北的帐篷中
カミカゼプリンス	9900G	无	ベルディア西帐篷北方的沙漠中随机出现
ブルーベリー大佐	10000G	无	要塞迹地的最顶层
扫き溜めの悪魔	10000G	一味違うジャンク	モルグタウン下水道中随机出现
オロチ	10000G	无	トリカミ北的蛇の穴
ハゲタカヤーボ	12000G	特別なジャンク	东方大陆的地图画面中随机出现
ダルトンブラザーズ（第一次）	12000G	无	乘坐列车之后进入イーストゼロ，并发生事件 前往在列车的赌场
フルメタルボア	14000G	かなり凄いジャンク	ドアン南西的沙漠中随机出现
超兽战车	15000G	特別なジャンク	要塞迹地的地下
ダルトンブラザース（第二次）	18000G	无	第一次战胜之后过一段时间会接到邮件 在大陆横断第一山洞中（从イースト・ゼロ处进入）
マペットマン・ジョー	18000G	无	大陆横断列车的赌场
サルモネラ元祖	20000G	无	アリスワン东北山顶的温泉中
亡灵战车大队	20000G	无	第一次与幽灵战车战斗之后回到猎人工会发生剧情 到トリカミ与カエデ交谈 前往モルグタウン西方的纪念碑，并将破坏
ビッグモール	20000G	一味違うジャンク	大陆横断第二山洞
グレートホイール	20000G	旧文明のジャンク	アリスワン西北方沙漠中随机出现
人狩り师团长	24000G	かなり凄いジャンク	ドアン的废工厂中
ヤドカリフォートレス	24000G	かなり凄いジャンク	调查ネバーランド东方沙滩的建筑物
ポリ・ギガンティア	25000G	旧文明のジャンク	超特技仙人的帐篷周边随机出现
战车ジゴク	30000G	一味違うジャンク	ドアン西南方移动中会受到邮件 在附近的沙漠中
セント・マッスル	30000G	无	ドアン东部的マッスルカテドラル 在门前的对话中第一次选择“いいえ”，第二次选择“はい” 接受干部候补试验后前往地下，在对话中选择“ヤバそうなので逃げ出す” 入团之前先把装备卸掉，潜入之后重新装备。这样不会被没收装备
シャンブラーX	30000G	旧文明のジャンク	在イワサキ制药研究所周边随机出现
アシュラベンケイ	38000G	かなり凄いジャンク	ドアン南部的レイクブリッジ
ミサイルクラーケン	40000G	一流メーカーのジャンク	打败ドアン港口附近的5只小章鱼
ステルスアサシン	40000G	かなり凄いジャンク	ホーライ付近的废屋2层
ダイダラボッチ	50000G	无	ドアン东南方的峡谷能看到巨人，碰到之后战斗
シルバーパワーズ	50000G	无	シルバーハウス的地下
B2マンタレイ	50000G	一流メーカーのジャンク	西方大陆的地图画面中随机出现
オオナマズサブマリン	60000G	一流メーカーのジャンク	在湖上随机出现
ゲンゴロイド	80000G	一流メーカーのジャンク	在湖上随机出现
ブレークダウン	80000G	无	获得4台以上的战车，前往ベルディア会发生情节 前往地下停车场与ローズ，カール（2次）和セバスチャン交谈 前往入口附近与ブレークダウン交谈
カイザーカミカゼ	99000G	一流メーカーのジャンク	キャノンエッジ附近的沙漠中随机出现
マルドック	100000G	旧文明のジャンク	キャノンエッジ附近的沙漠中随机出现
ジャック・ザ・D	100000G	デリンジャー	在アリスワン的猎人工会中与ビーン交谈 在ジャンクヤード的酒店中发生剧情。选项要选择“见逃す” 前往モルグタウン的地下水道，此时两次选项都要选择“下手に动くと危ない” 回到酒店与ジャック交谈获得“デリンジャ”，与レイチェル交谈获得“ペンダント （当然在猎人工会中能获得100000赏金）
ストームドラゴン	150000G	旧文明のジャンク	キャノンエッジ西北方的沙漠中随机出现
ティアマット	200000G	一味違うジャンク	アリスワン西北方的沙漠地带
レッドフォックス	300000G	Pzb39・改	游戏开始时在酒店交谈 与“人狩り大队长”战斗后在ニューフォーク的酒店交谈 打败35个以上通缉犯之后接邮件，回到ジャンクヤード的酒店
ブック＝フォレスト	450G	无	请看战车取得一览方法中“マウス”的取得方法

战斗中一定要注意的是敌人的位置。根据敌人的位置我方的有些攻击是无法命中的。尤其是与通缉犯之间的战斗中会经常遇到这种情况。除了下表中的有效武器以外还可以利用特技强制使敌人处于正常位置。

位置	武器・手榴弹	SE	特殊炮弹
范围外	ドッグガン，远投手榴弹	ブラッドハウンド	RAP弹
地中	ブーメランスパナ，モグラ手榴弹	ドリルアタッカー	无
空中	ドッグファランクス，对空手榴弹	フラッパーガー	ショートアロー
高高度	ドッグサンダー，フライハイボム	CIWS	无
シェルター	リベットガン，ナッツクラッカー	ロックンロール	APFSDS弹
ステルス	しばやき炮，ドッグソニック	ロックンロール	ソニノク弹
水中	机雷手榴弹	ソードダンサー	无

日记

游戏中的每一段情节基本上都是分开的，所以有时候玩着玩着就搞不清楚自己到底还要完成哪些任务。在这种时候利用日记来查看就很容易能找到正在进行中的剧情。

HELP

游戏中出现过的帮助模式都会登陆到该项目当中。在游戏中忽略过去的项目或进一步仔细了解的项目等都可以在此项目中查得到。

BS控制器

街ナビ

可以查询已去过的城镇中所存在的商店，以及销售的物品和价格。能够随时调查物品的价格和所销售的城镇，给玩家省下很多时间。

归还

使装有归还程序的战车转移到指定的城镇。归还程序需要改写C UNIT的程序。（C UNIT默认的程序就是归还，所以每改写程序的情况下可以直接使用。

情报

在这里可以看到关于战斗的情报、目前寄存的物品、目前租借的战车、得到过的物品以及家具的种类。由于根据种类分类分得很细，非常方便。

HUNT

可以查看目前已遇到过的敌人。在情报画面中能确认的内容有种、获得金额、战利品以及掉战利品的几率。唯一遗憾的是看不到敌人的HP、攻击力等详细的能力情报。

WANT

可以查看通缉犯的情报。但之前必须在猎人工会中查看相应通缉犯的情报，才会登录到BS控制器中。途中的红色字表示已经打败该通缉犯，并得到报酬，白色表示还没有打败或打败之后没得到报酬的通缉犯。

メール

在冒险过程中只要满足条件的话能收到各种各样的邮件。大部分邮件都跟游戏中的某一个分支剧情有一定的关联性，所以游戏进行过程中邮件是一个发展剧情的重要线索之一。

チャイム

到了指定的金钱数目就用铃声来提醒玩家。玩得太投入，之所以没有察觉到金钱达到一定数目的时候会有一定的帮助，但总的来说是一个鸡肋效果的项目。

音乐

在每一个城镇中的酒吧里面都能看到点歌机。其中有两个选项，第一个是在酒吧里欣赏曲，第二个是下载到BS控制器当中随时都能欣赏。只可惜不能下载游戏中所有的歌曲……（尤其是最经典的那几首）

ゲーム

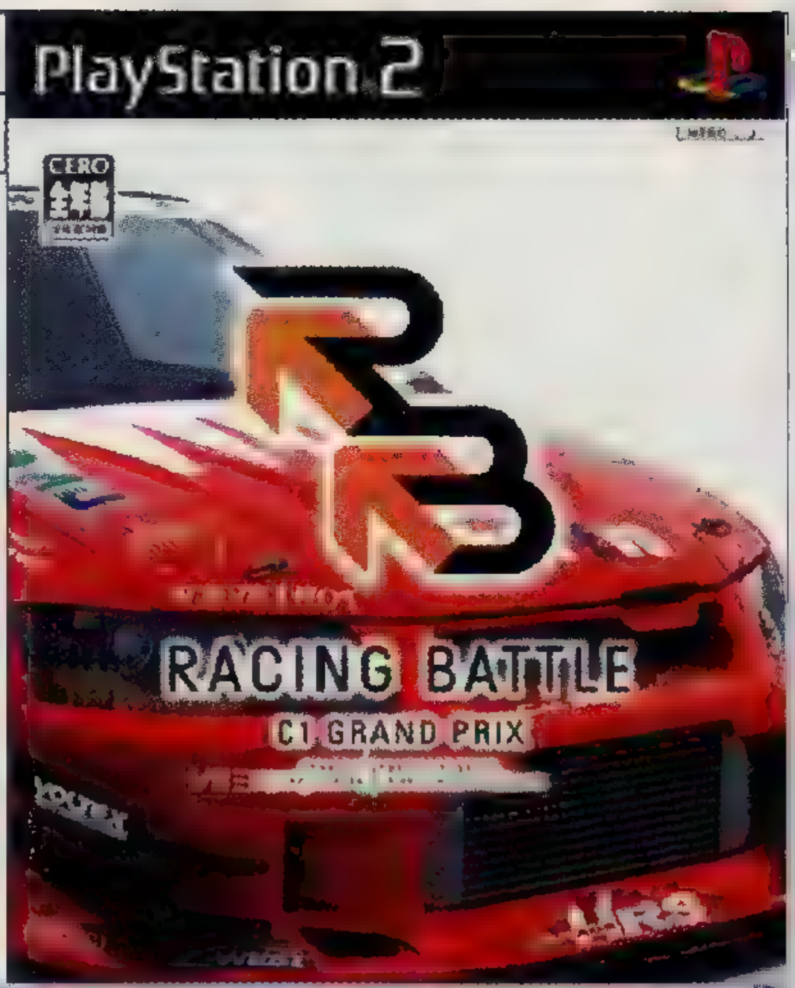
和音乐一样也是从酒吧中下载之后才能玩迷你游戏。但本作中只有两个可下载的迷你游戏。一个是“坦克大战”，另一个是“青蛙”。游戏的详细内容就让玩家亲自体会吧。

EDIT

能够自定义调整指令的顺序。其中最重要的是最下面的按钮变更。玩家给游戏中不使用的□、R1、R2、L1、L2、SELECT键设定各种快捷键。其中把“探测器”项目加入到快捷键之后非常舒适地进行挖宝。

C1方程式赛车大激斗

《C1方程式赛车大激斗》终于正式推出！为了让较少接触赛车游戏的玩家也可以乐在其中，本次将会从游戏的最基础部分进行解说，包括选择车辆的窍门、改装的重点等技巧。



PS2 DVD-ROM			
元气	2005年5月26日发售	RAC
游戏人数1人	记忆容量460KB	7140日元

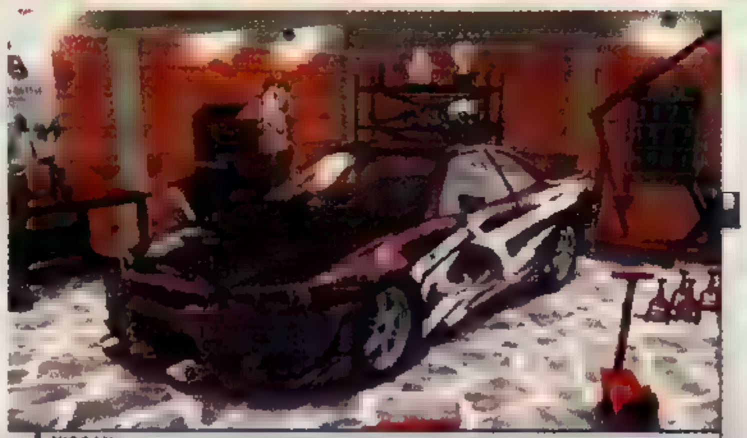
© 2005 GENKI

以EYE TOY来美化自己的战车

这款游戏的其中一项突破，就是可以对应EYE TOY来制作车身的标贴，玩家只须把自己喜欢的事物，利用EYE TOY拍摄下来，然后再在游戏里进行编辑，包括把不同的图像合并或更改颜色等，最后便可以贴在车身适当的位置上，这样更方便改装出独一无二的原创战车了！

选择车辆的注意事项

若选择了合用的车辆，对初期游戏的进行将很有帮助，虽然不少人在选车时均着眼于引擎的马力，但事实上驱动的方式也十分重要，不同的驱动方式有不同的行驶特性及操作的难度，尤其是本次加入了甩尾战斗，车辆的选择也变得更为重要。



后轮驱动(FR & MR)

能轻易掌握油门和车辆的方向，即使入弯时出现失误也可避免脱离赛道。此外在甩尾时也可利用油门来控制时间的长短，不过若操作不够精确的话，车辆很容易就会失控，而且要延长甩尾时间也要求精确的油门操作。

前轮、四轮驱动(FF & 4WD)

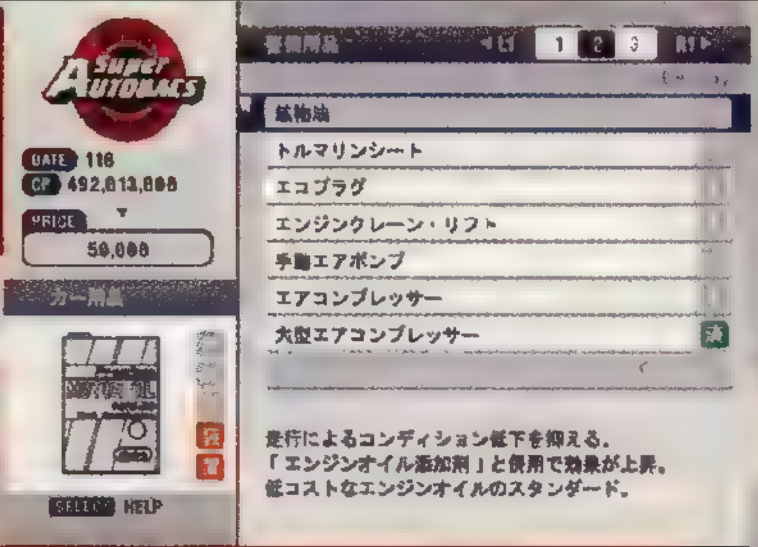
由于这种驱动方式以前轮负责方向和驱动，因此即使较为粗糙的操作技术也不会扰乱车辆的状态，且入弯时采用外线的话，可以减少车辆转弯的幅度。缺点是在甩尾时只能靠刹车来改变方向，这样很容易会导致失事，而且即使踩油门也难以提高甩尾的速度。

为配合目的而改装

游戏中玩家可以随意为车辆进行改装，可是太过极端的话却只会弄巧反拙，反而无法发挥车辆原有的性能，为了方便玩家，不妨多使用Auto Setting机能，只须选择"最高速重视"等方向性，电脑AI便会为你作出最合适的改装，然后再透过测试，切合自己的需要做出细微的调整，便可改装出最适合自己的车辆。

以RP BATTLE轰沉对手吧！

在QUEST MODE中，玩家必须打倒敌对车队的首领，但是却要先把所有队员一一击倒，花费相当长的时间，不过若想更有效率地进行游戏，则可考虑以RP BATTLE来跟车队一决高下，这样假如玩家能夺得冠军的话，便可以在1场比赛之内击倒全体车队。

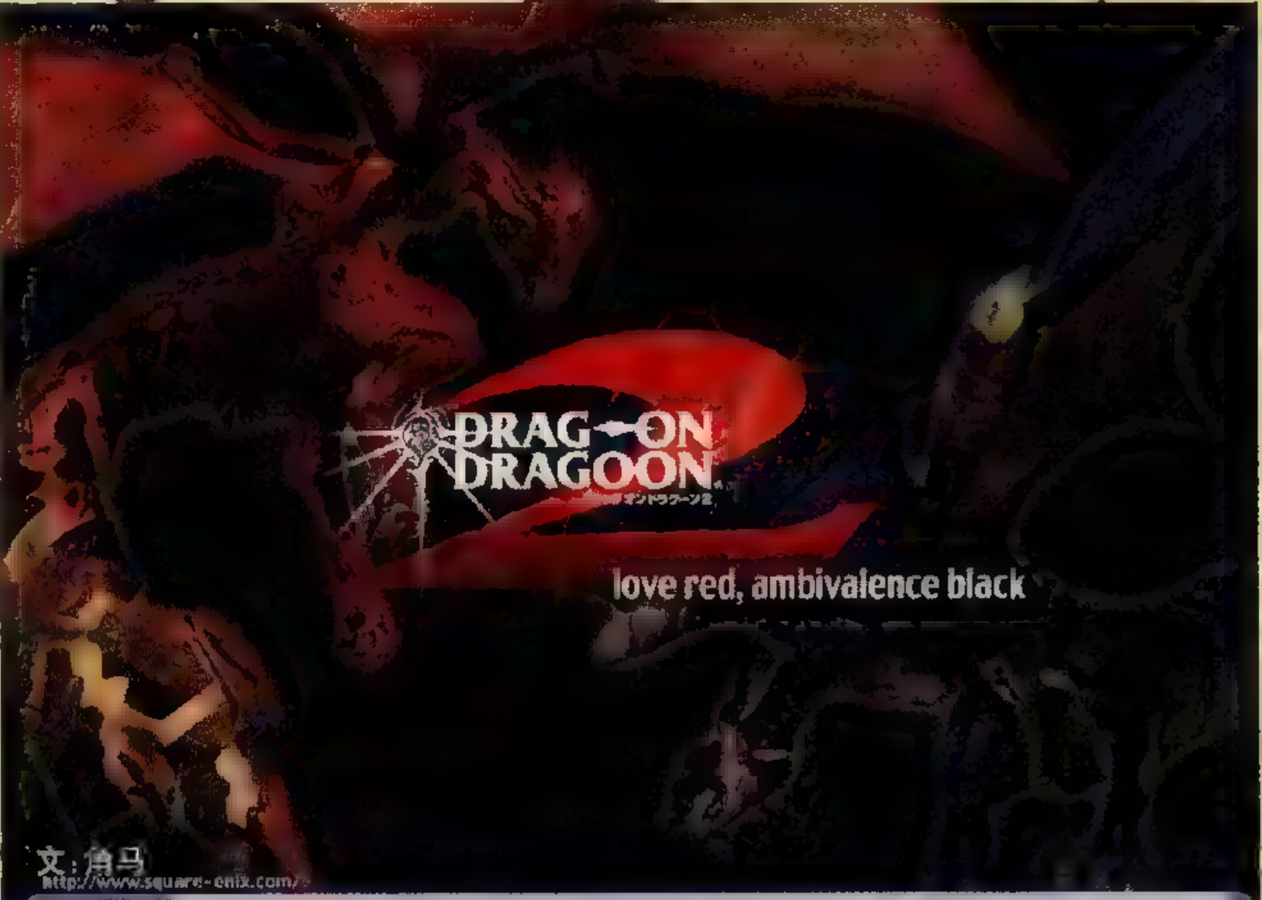


利用特殊事件来赚取金钱

在游戏初期，购买零件与汽车用品会花费不少金钱，但是在这个阶段比赛的奖金不多，要储够足够的金钱并不容易，因此便要靠奖金较高的特殊事件了。但是这些特殊赛事比起一般的比赛难度都会相应提高，参加前最好能有所觉悟。

积极地进行改装

虽然在游戏的初期使用一般的车辆也可取胜，但是如果能换上其他零件，只要作出细微的设定变更，即使是廉价的产品也可令性能有明显的提升，尤其是悬浮系统、改变齿轮比例的变速箱更是不可或缺的。此外，防止车辆马力下降的冷却系统和提高出弯速度的不见也是非常重要的，是首要考虑改装的部分。



文：角马
http://www.square-enix.com/

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年6月16日发售	ARPG
	游戏人数 1人	记忆容量48KB	6800日元

基本操作

按键	地上战	低空战	空中战
十字键	游标移动	移动游标	移动游标
左摇杆 /L3	移动 / 切换显示敌 HP	移动	移动
右摇杆 /R3	移动镜头视点 / 切换地图显示	移动镜头视点 / 切换地图显示	移动镜头视点 / 切换地图显示
□键	通常攻击	火球攻击 / 锁定攻击（按住）	火球攻击 / 锁定攻击（按住）
△键	特殊攻击	转向目标	转向目标
○键	魔法攻击	DRAGON OVER DRIVE(DOD)	特殊攻击
X 键	跳跃	加速	加速
L1 键	左闪	左闪	左闪
L2 键	防御 / 被吹飞时受身 / 镜头回中	滞空	自动追踪目标
L1 键 +R1 键	后闪	180 度转身	180 度转身
R1 键	右闪	右闪	右闪
R2 键	更换武器 / 使用道具	使用道具	使用道具
SELECT	召唤飞龙	离开飞龙	—
START	表示副画面	表示副画面	表示副画面

地上专用动作

弹[illegible]	防御状态 + □键
跳跃斩击	跳跃 + □
下落斩击	跳跃 + △
→+△	突击

1周目

难度不限，因此建议从最简单开始

通关后奖励

- 古の覇王（诺维的武器）
- 120,000G
- マスクレスオーブ（装饰品）

※尤利科的"素颜"装

- 全同伴使用可能
- 全 DOD 使用可能
- 出现 CG 鉴赏模式

2周目

难度固定为"普通"

继承资料

- 角色经验值以及等级
- 获得的武器以及等级
- 拥有的道具
- 获得的装饰品
- 1 周目出现的 FM

※ 2 周目会追加新 FM

通关后奖励

- 封斧・破天の鼓动（尤利科的武器）
- 180,000G
- ナイトノウェオーブ（装饰品）

※诺维的封印骑士装

- ホーリーエリスオーブ（装饰品）

※爱丽丝的女神装

3周目

难度固定为"困难"

继承资料

- 角色经验值以及等级
- 获得的武器以及等级
- 拥有的道具
- 获得的装饰品
- 1、2周目出现的 FM

通关后奖励

- 300,000G
- スーパーノウェオーブ（装饰品）

※诺维的真人类装

- ナイスガイオーブ（装饰品）

全武器一览

片手剑（SWORD） 数量 18

注：FM=FreeMission

名称	性能（LV4）	攻击范围	魔法	特殊攻击	获得时间 / 地点	取得方法
领主の狩猎刀	24/38	狭窄	ソニックブロー	龙乱舞 / 天龙弹 / 飞龙斩	三章 3 节	剧情发生后获得宝箱
ノウェの剑	26/24	普通	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃 / 龙闪击	四章 3 节	宝箱(击倒重铠)
封刃・破天の鸣弦	60/46	普通	ヴォルタイクフィーラー	龙乱舞 / 龙击刃 / 龙闪击 / 飞龙斩	四章 9 节	宝箱
拷问部屋の肉块	45/90	狭窄	ソニックブロー	龙乱舞 / 飞龙斩	五章 6 节	宝箱
オローの剑・狮子	78/50	普通	ホーンオブジャスティス	龙乱舞 / 天龙弹 / 飞龙斩	七章 4 节	宝箱
オローの剑・鹰	90/64	普通	ブリンディングテイル	龙乱舞 / 龙击刃 / 龙闪击 / 天龙弹	八章 4 节	宝箱
恶魔の铁棍	86/154	普通	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 飞龙斩	四章之后沙の村	32400G
没落した王家の剑	28/2	狭窄	ソニックブロー	龙乱舞 / 龙闪击 / 飞龙斩	四章之后石の村	1800G
救济の圣刃	32/12	广	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙闪击 / 飞龙斩	七章之后沙の村	16500G
死の舞踏	36/30	狭窄	デッドリーファング	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙闪击 / 飞龙斩	七章之后沙の村	7200G
涅槃の短剑	85/114	狭窄	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃 / 龙闪击	九章之后塔の村	18400G
焰の誓	98/76	广	ウィングオブサラマンダー	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃 / 龙闪击	十章之后果ての僻村	26500G
魔印の铜剑	86/98	普通	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 飞龙斩	2 周目 FM 大神殿中庭	全灭敌人出现宝箱
盗贼の极意	70/68	狭窄	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙闪击	FM 青の街	剧情发生后获得宝箱
月下の丽人	124/48	普通	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 飞龙斩	FM 闭じられた地	全灭亡灵（地图左上区域）
少年の欲望	54/32	狭窄	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃	FM 明命の直辖区(与凯姆战斗后)	位于北面洞窟的宝箱内，但需要前往地图东南消灭 3 只猪怪以获得钥匙
勇者のナイフ	145/180	狭窄	ファフニールウィング	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃 / 飞龙斩	3 周目 FM 大神殿	宝箱
古の霸王	94/84	广	ソニックバースト	龙乱舞 / 天龙弹 / 龙击刃 / 飞龙斩	完成 1 周目	完成 1 周目

名称	指令
龙乱舞	□□□□□□
龙闪击	□△□□△
天龙弹	□□□□□△
飞龙斩	□△△△
龙击刃	□□□△△

两手剑（LONG SWORD） 数量 19

※：装备"深い暗"后 HP 会不断减少

名称	性能（LV4）	攻击范围	魔法	特殊攻击	获得时间 / 地点	取得方法
ノウェの长剑	16/14	普通	ヴァルキュリアネイル	连旋舞 / 凤翼斩 / 飞燕击	一章 1 节	初期装备
连合军兵士の剑	20/15	普通	ソニックブロー	连旋舞 / 卧狼弹 / 龙虎弹	二章 1 节	宝箱
银の凤蝶	140/100	普通	ポイズオブイオ	连旋舞 / 凤翼斩 / 白蛇刃 / 龙虎弹	二章 5 节	宝箱(在地图中央消灭 2 个亡灵)
护卫兵士の剑	56/64	广	ソニックバースト	连旋舞 / 凤翼斩 / 飞燕击	五章 2 节	宝箱(北侧道路尽头，打倒 3 个赏金猎人)
イウヴァルトの长剑	68/68	广	ファングオブシヴァ	连旋舞 / 卧狼弹 / 飞燕击 / 龙虎弹	6 章 2 节	宝箱
人斩りの断末魔	108/110	广	サンダークロウ	连旋舞 / 卧狼弹 / 飞燕击 / 龙虎弹	十章 2 节	宝箱
デボルポポル	32/26	广	ソニックブロー	连旋舞 / 卧狼弹 / 白蛇刃	三章之后石の村	2450G
解放の剑	46/36	普通	ソニックバースト	连旋舞 / 卧狼弹 / 凤翼斩 / 龙虎弹	四章之后沙の村	5400G
胫削りの铁	68/124	广	ソニックバースト	连旋舞 / 凤翼斩 / 白蛇刃	五章之后石の村	8250G
血啜りの牙	55/45	广	ソニックバースト	连旋舞 / 卧狼弹 / 飞燕击 / 龙虎弹	五章之后石の村	12400G
破剑・封天の韵律	98/104	普通	ソニックバースト	连旋舞 / 卧狼弹	九章之后塔の村	9850G
贵正	138/64	广	ソニックバースト	连旋舞 / 白蛇刃 / 龙虎弹	十章之后果ての僻村	64800G
结束の剑	30/18	普通	ソニックブロー	连旋舞 / 卧狼弹 / 龙虎弹	FM 气炎の直辖地	宝箱
信义	100/145	广	ソニックバースト	连旋舞 / 卧狼弹 / 凤翼斩	FM 宝光の直辖区	宝箱
カイムの剑	128/124	普通	ブレイジングファング	连旋舞 / 卧狼弹 / 飞燕击 / 白蛇刃	FM 女神の城	宝箱
封剑・破天の旋律	168/145	广	フィーラーオブリング	连旋舞 / 凤翼斩 / 白蛇刃 / 龙虎弹	2 周目果ての僻村	98500G
囚われの女神	106/138	广	ソニックバースト	连旋舞 / 卧狼弹 / 飞燕击 / 龙虎弹	2 周目 FM 大神殿中庭	全灭敌人出现宝箱
深い暗※	220/120	广	ホーンオブカオス	连旋舞 / 飞燕击 / 白蛇刃 / 龙虎弹	2 周目 FM 天时の塔	获得两把云之键后大门开启
月光と暗	148/180	广	ソニックバースト	连旋舞 / 凤翼斩 / 白蛇刃	3 周目 FM 赤の记忆	全灭魔物出现宝箱

名称	指令
连旋舞	□□□□□
飞燕击	□□△
卧狼弹	□□□□△
龙虎弹	□△△△
凤翼斩	□□□△△
白蛇刃	□△□□□

——在18年前对神战争的最后，红龙依靠女神被封印而世界因此得救。

为了守护封印红龙的各个地点，专为封印骑士团的组织成立了。

作为守护者，为各个封印定下契约的骑士团通过极其艰难的考验获得超凡的能力。

但如果封印遭到破坏，相应的契约者也会随之消失。

现在，又有人被授予了骑士的身份，这位由苍龙抚养长大的年轻人名叫——诺维

第一章 前兆

第一节

作为游戏的最开始，自然会是烦琐但又必要的操作介绍。首先是地上战的基本操作以及最基本的战斗技巧。好在有很详尽的操作说明因此玩家只要按屏幕下方的要求去做就能够顺利通过。来到正厅会被要求与一名普通兵士对战，正如提示中说的那样不要客气用□键猛砍后胜负自然就出来了。与基斯莫亚的战斗稍微麻烦一些因为他会经常防御，不过只要按照“防御——侧闪——连击”这个思路就能够很快搞定他。接下来是对付所谓的“中级骑士小队”，但实际上他们除了让玩家以及武器升1级外，还有一个作用就是告诉我们“这个游戏还有名为魔法的进攻手段”。

第二节

接到报告称在明命直辖区附近出现大量魔物，为了阻止它们继续破坏当地的村庄（其实主要还是因为它们是“魔物”），诺维跟随由爱丽丝率领的骑士团向事发地进发。

空中战的讲解言简意赅，只要利用普通攻击和锁定攻击全面出现的敌人就可以，唯一要注意的是当出现大

量箱虫（其实就是飞着的箱子……）时需要用击毁目标（普通攻击）后得到的“ブレススフィア”攻击一次才能通过。最后的狮鹫只要迎着它猛吐火就可以了。

第三节

来到明命直辖区发现魔物确实不少，这样也就顺理成章的引出了低空战。没有对空威胁的低空战完全就是一边倒，只要消灭规定数目（画面左侧的黄槽）的敌人后剧情便会继续发展。稍后的战斗中会混杂有我方士兵，但不用担心因为火球是不会给我方造成任何伤害的。之后按照提示来到地面的目的地（洞窟前）就会进入下一节。

第四节

与爱丽丝汇合后，玩家需要将附近的魔物清扫干净。与前作不同，本作可以通过选择不同种类武器来更换同伴，同时玩家需要适应根据实际情况更换角色或武器这一概念——比如说诺维擅长对付人类而爱丽丝更适合欺负亡灵系。沿路消灭魔物并在山坡与主力汇合，剿灭山脚的敌人时不要忘了拿宝箱里的武器。很快苍龙雷格纳回到战场，这时需要先按照提示发动龙的必杀（DOD），而后面的战斗也会很轻松。

BOSS战

作为第一章的BOSS，体型庞大的オーガ攻防都和普通杂兵不在一个水平线上。虽然被告之弱点在头部，但真正想要安全地攻击到就需要一定的技巧和耐心。关键一点玩家要能熟练使用弹，别看BOSS的两根石柱抡起来呼呼带风，但实际上全都能够被弹掉……剩下的就应该不用占篇幅多说了吧。给个建议就是空中□攻击（次数根据武器种类而定）接△是最划算的了。

——大神殿 大厅

完成清扫任务后虽然诺维和爱丽丝无为本得解放回去休息，但还是被基斯莫亚召回来得慢了——臧波等两人唤回是新的任务又下来了——原来不仅是明命直辖区，就连这气炎直辖区也开始出现异常。为了确保那里的安全以及查明事件的详细情况，爱丽丝受命将封印骑士从臧波连队长一同前往现场。当然，作为主角诺维也要一起过去。

第二章 圣女

第一节

空中战，全灭敌人即胜利。与之前一样没有难度，只要多利用“ブレススフィア”发动复数攻击就可以很大程度缩短战斗时间。

第二节

先消灭初期的敌人，之后需要在限定时间（画面左侧的蓝槽）破坏3处目标阻止毒气的喷出。虽然提示中说要在敌增援到达之前干掉3个オーガ，但实际上无论玩家打的多快该来的还是会来的，所以还是慢慢打吧。敌增援到达后可以在南面的洞窟中得到“连合军兵士之剑”。对于最后出现的2个亡灵骑士，只要让爱丽丝在远处发动（□△△△△）就能安全搞定。

第三节

因为玛娜和臧波连队长一直都没有消息，因此诺维决定亲自去炎之圣坛看个究竟。这里有些区域装有机关，只有干掉里面的亡灵或是触碰水晶通道才会开启。按照指示与骑士团员会合后得到地图，来到左侧房间从平台跳到对面可以找到水晶，而对面还能发现“背理之镰”。继续前进，深处水晶前的火墙需要把握时机才能安全通过，万一被喷起来不要忘了受身。来到最后一处，利用爆炸桶轻松解决这里的敌人后终于获得通往圣坛的钥匙。

第四节

看来为了保护玛娜，殉教者们是打算拼了。人海战术不起作用的情况下他们居然引来了魔物！オーガ身后的巫师拥有回复魔法一定要第一时间干掉，两个オーガ虽然棘手，但可以利用它们会相互误伤这一点先集中一个下手。亡灵还是要交给爱丽丝，但因为它们蓄力攻击时有无敌时间因此还是建议先弹再反击。

第五节

虽然说是要清扫洞窟内的魔物以及反逆者，但实际来到按照地图上所

标记的地点情节就会继续发展。这里提醒大家不要忘了去位于地图中心位置的房间（会喷射熔岩的地方），干掉2个亡灵后可以获得“经验值杀手”——双手剑银之凤蝶。

第六节

原本打算利用酷刑解恨的爱丽丝没想到反而给“魔女”提供了逃走的机会，而封印骑士团的战斗艇也成了犯人逃跑的工具。得知玛娜居然在刑场逃跑后基斯莫亚命令诺维“即使击落战斗艇也不能让他们逃跑”。因为“圣火台”的破坏力量得到了解放，在战斗中可以利用“ブレススフィア”发动范围攻击了。战斗艇攻击方式只有炮击和浮雷，只要注意利用侧闪都很好躲。只有攻击战斗艇上部才有效，不过破坏5个船鳍也可以获得经验值。差点忘了，这一战是有时间限制的。

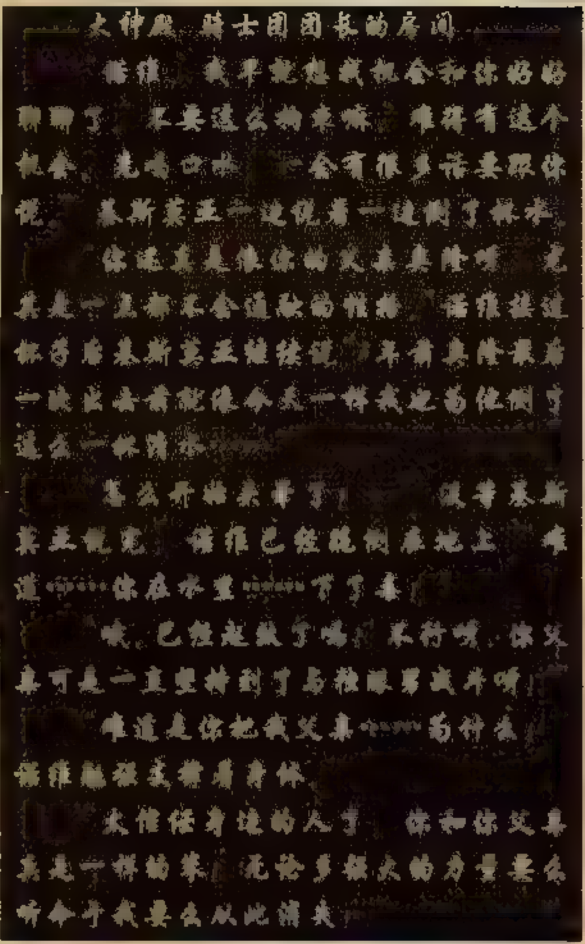
第七节

虽然没有地图但沿着路走就没有问题。触碰3个水晶（结界前、山洞中和位于山腰的平台上）后，进入从地底冒气的区域。使用跳起△攻击

从地底间隔冒红气的位置就能让隐藏的水晶显形，而解救受困的骑士团成员后获得地图。利用飞龙越过尽头的树木来到洞口，在通道尽头根据之前与反逆者战斗时获得的提示分别攻击左侧、右侧墙壁（会有反应）以及地面（跳起△）后道路开启。BOSS战结束后根据提示（直走、直走、反方向走、上平台向左、直走）来到顶端出口这一章便结束。

BOSS战

猪怪的前冲攻击力高而且弹不了，好在发动前会有准备动作，向一侧跑或侧闪都能够躲开。建议大家背靠石壁引猪怪，如果成功让它撞上石壁会出现长时间硬直，这时就要抓紧时间攻击。清醒后的猪怪会暴走（身体变蓝，身体四周都有判定）。因此趁猪之危占便宜的时候也要适可而止。



第三章 离反

第一节

诺维处于中毒状态，不仅视线变得模糊更重要的是HP在不断减少。目的是到达道路尽头的脱出点，因此尽量不要理会周围的封印骑士，利用突进攻击或跳起△开出一条道路，尽快到达目的地。因为在最后要对付两个重铠，因此建议尽量收集沿途箱子里的HP回复道具。普通攻击重铠基本都能防住，因此还是要采用“先弹后反”的战术，逐个击破。

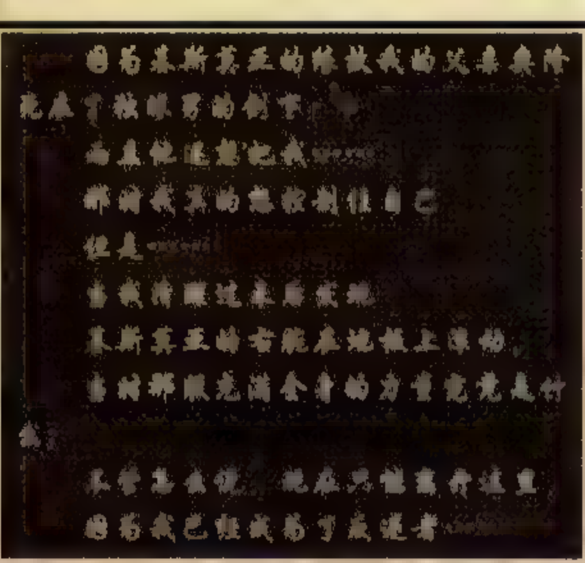
第二节

初期的杂鱼理论上是不用理会的，但毕竟那些都是经验值呀。锁定攻击射程近而且要命中2、3发才能击毁一个飞空艇，因此建议大家在远距

离直接用火球砸，虽然命中率低一些但非常安全，而利用“ブレススフィア”进行范围攻击也不错。最后部分的高速飞空艇速度快，很是烦人。建议最开始对飞时用火球盲射，之后利用“加速——侧闪——加速”脱身，重复2、3次就OK了

第三节

原本应该到达的商队一直没有消息，诺维受托前往“閉じられた地”搜寻。初期商队的3个小队同时受到魔物的袭击，利用低空战可以很轻松的消灭这一区域的敌人。之后向右前进搜索商队的本队，同样要帮3个小队对付魔物，雷格纳自然还是主力。返回最初的地方再次解救商队后得到了商队长的确切位置，赶过去摆平周围的魔物后商队长会拜托诺维帮他拿位于上方平台的宝箱，好在里面的“领主之狩猎刀”最后还是会归玩家。



第四章 逃亡

第一节

进化后的雷格纳攻击力明显上升了。轻松打掉挡路的飞空艇后这次居然一口气跑出来3架高速飞空艇！利用对飞的盲射以及锁定攻击

可以在第一时间重创甚至击落一架，之后只有老老实实采用“加速——侧闪——加速”的老方法脱身，寻找进攻的机会了。

第二节

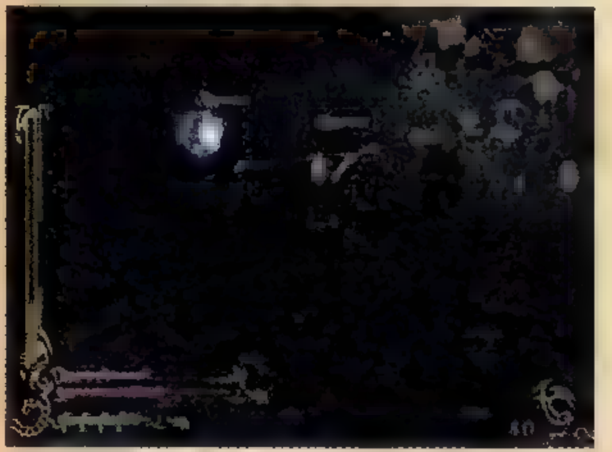
沿着峡谷前进来到地图中下部，在情节的提示下找到并攻击水晶后岩壁崩坏出现新道路。在中部，需要找到3个水晶才能够进入下一区域。最后一部分同样有3个水晶但分散于3个部分（地图上红点聚集的3个地方），需要在规定时间内分别攻击3个水晶道路才会打开。

第三节

中了埋伏的诺维需要独自面对封印骑士团的围攻，虽然敌人数量多但站位比较分散而且还都是杂兵。只要全灭敌人就能满足过关条件，但为了获得“ノウェ之剑”还是先撂倒那个大块头重铠吧。另外，脱出时要注意不要靠近接引闪电的柱子，被劈一下还是很疼的。

第四节

最开始的低空战没什么可说的，但来到左上方与敌魔法师遭遇后玛娜会强制出战。与所有的魔法师一样，玛



娜的魔力以及魔攻都很高，但物理系方面就不行了。建议先把步兵吸引过来干掉后再慢慢收拾落单的魔法师。

第五节

除了高速飞空艇其他杂兵无视。发生情节雷格纳等人被包围并出现追兵后就要大开杀戒了。先把周围的飞空艇清扫一下，只要一直保持移动战斗艇的攻击基本无效。收拾完捣乱的后，就轮到我们蹂躏又笨重、目标又大的战斗艇了，最快的办法就是从侧面发动进攻，3、4轮攻击后它就冒着烟掉下去了。

第六节

诺维协助玛娜进攻水坝的时候受到了顽强的抵抗。最初的封印骑士团没有对空，因此用雷格纳就足够了。重铠的防御很难突破，如果赶时间建议用飞燕击（□□△）强攻。魔法师出现后不用急着换玛娜，建议先用雷格纳清扫一下地面（如果能发动4级的DOD就轻松了）。

第七节

打亮水晶后要在规定时间通过这条峡谷，前方挡路的敌人会反复出现因此还是打消“先清场再通过”的念头硬着头皮往前冲吧。水坝周围的3个炮台攻击力非常可怕，在攻击

时一定要经常采取向两侧的闪躲。先后两次出现的魔法师还是交给诺维对付吧。

第八节

神水守护兽克雷比（ケルビー）的攻击方式基本有3种：水弹散射、跟踪弹以及水幕。水弹散射和跟踪弹只要提前侧闪就能躲过（在天空水弹散射最不好躲，好在攻击力低）。很快雷格纳的攻击被魔法师封住，这时就需要玩家来到地面干掉这几个碍事的家伙（一共出现3次）。在地面如果发现脚下出现多个蓝色魔法阵时一定要跑开，因为那就是水幕发动前的预兆。当克雷比HP低于1/

4时会增加威力巨大的前冲攻击，这时玩家最好先安心回避之后再寻找反击的机会。

第九节

为了获得假面男的情报，诺维需要按照商队队长的要求去炎洞窟寻找2把传说中的武器。首先沿着右侧前进，在通道尽头的宝箱中取得打开通往上方区域大门的钥匙（地图上有显示）。经过大门来到另一个宝箱所在的房间，发现开宝箱需要钥匙（要攻击宝箱一次，否则正面的大门不会开启）。从这里向右走来到墓地，除掉亡灵后得到封刃·破天的鸣弦。向左走干掉所有魔法师后获得宝箱钥匙，然后在之前的宝箱中获得封杖·破天之咏歌。

“诺维，有件事情我一直想问你”艾全到达石之村后玛娜说“额头上的伤，看上去并不严重，但为什么一直都没能治好呢？”

[illegible]

第五章 同伴

第一节

神水之键“圣瓶”被破坏后，出现新的攻击道具“スプラッシュブレス”——攻击力一般，但拥有较高的追尾能力，而且连发性能优越。新出现的魔物（就是那团紫色的玩意）在

冲过来的时候没有判定，从远处利用“スプラッシュブレス”攻击效果不错。之后的高速飞空艇还是用原来的方法对付，不过与“スプラッシュブレス”配合进攻的话会更轻松。

第二节

来到小镇后先要寻找关于假面男的情报。全灭广场的敌人后能够得到地图，接下来就要分别干掉两侧小道以及第二个区域入口前的赏金猎人。这几个死胖子确实难缠普通攻击基本打不到，最保险的办法就是“先弹后反”不过对时机的要求比较严格。在教堂前救出同伴后（地图上有标记）根据指示来到最上方的小道，解决掉3个赏金猎人后从宝箱中获得“护卫兵之剑”。

第三节

解决掉第一批敌人后根据尤利科的提示来到位于北面的广场。来到那

里后中了埋伏，但那几个杂兵确实不够瞧的。对付オーガ还是用原来的办法，不过因为尤利科对大个子敌人有特效，因此会很轻松。折返后来到南门前，新的魔物米诺陶勒斯登场。除了不能弹的前冲外，其他攻击都构不成威胁，但建议弹完反击时最好就打一下，这样安全系数高。

第四节

与第一节难度相当，只是敌人都换成了骑士团。“スプラッシュブレス”的攻击力不行，因此还是建议大家把它打成红色的“ブレスフィア”，发动更有效率的范围攻击吧。最后的战斗艇大家应该不会感到困难了吧，看到它就会让人联想到升级……

第五节

进攻城塞时要注意沿途高台上的弓箭手，与前作相比攻击频率、攻击力以及攻击精度都提升了不少，对付他们除了在射程外用火球喷还可以发动DOD。光的魔术师队登场后就只能转为地上战了，建议先让诺维将魔术师周围的守卫引过来干掉，这样玛娜的压力就小许多了。牛头怪当然是要交给尤利科对付，不过要注意的是要尽量从远处引过来打，这样可以避免同时对付两个米诺陶勒斯。最后不要忘了拿“处刑台的记忆”。

第六节

进入城中后，正厅的两侧都有阶梯通往2层。由光的魔术师把守的房间只有玛娜不会遭雷劈，而水晶就在正对面的空中；由重铠把守的房间只有尤利科才能进入（比起什么“XX的法术”到不如解释为尤利科体重最大，不会被强风吹出来感觉更合理）。开启两处水晶后回到1层继续前进，上楼后从左侧走，在第二个房间取得地图。按照地图来到路的尽头攻击正

中的墙，道路就会出现。按照顺序打开牢门（参考画在牢门上的符号）就可以获得“拷问部屋的肉块”以及开启机关的水晶。

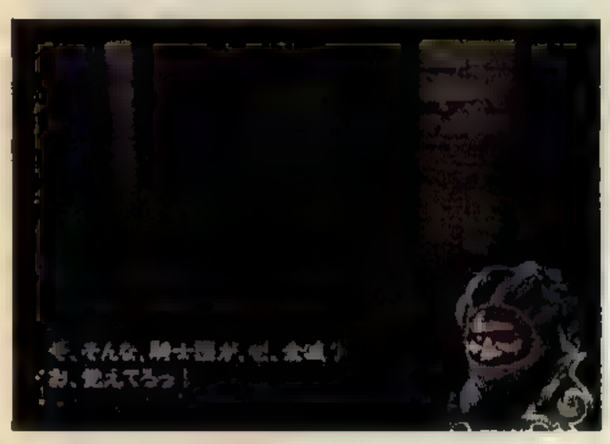
第七节

首先是要与40只地精战斗！它们在蓄力攻击时没有判定，而且在经过一定时间后全体都会钻入地下。这时，玩家需要攻击5次（次数会随时间的经过而减少）那个来回跑、像树干一样的玩意，最好每次只打一下，这样可以最大程度避免被地魔法命中。建议先选尤利科对付地精（因为他作为同伴时HP徐徐回复），让诺维追打树干（攻击速度快，同时可以让尤利科回复HP），再次面对地精时让装备了封杖・破天之咏歌的玛娜上（她作为同伴时MP徐徐回复），一个2或3级魔法就基本搞定。本体出现

后就只有交给尤利科了，弱点是头。震波和拳可以用跳躲，但能量球就必须靠玛娜的侧闪了（利用魔法的无敌时间也可以）。

第八节

因为要获得情报的关系诺维又被要挟去消灭小镇里的赏金猎人（果然是以信息为主的世界呀）。对付复数敌人是一定要避免被两面夹击，建议多利用路旁的炸药桶牵制其中一人。广场上的守卫以及之后出现的オーガ都没什么难度，让尤利科拿镰刀划拉吧。



[illegible]

第六章 暗云

第一节

得知情报灵通人士隐藏在“闭じられた地”后，诺维等人乘坐雷格纳踏上了旅程（一言以蔽之就是进入空中战）。新出现的“シャイングブレス”能够以雷电攻击前方直线上的目标，虽然范围没有“ブレスフィア”大但威力不小，选择哪个就看大家了。还是建议在远方发动攻击，而魔物出现后可以先干掉周围的飞空艇再集中火力逐一消灭。

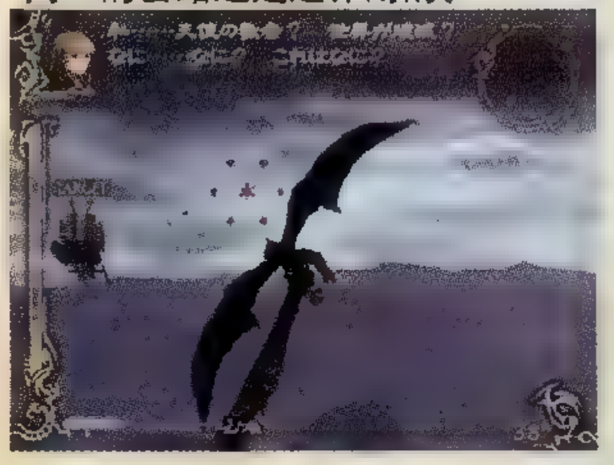
第二节

来到“闭じられた地”后先向下走，进入山洞利用连续攻击打碎挡路的石块，在最深处可以取得“イウヴァルト的长剑”。按照地图来到指定地点，会遇到爱丽丝以及规模庞大的封印骑士团部队。用雷格纳消灭初期敌人后，炎的魔术师以及牛头怪会作为敌增援登场，建议使用DOD直接干掉牛头怪，这样在进入地面战时压力会小些。飞空艇部队比较烦人，玩家应该尽快干掉1、2个好为自己准备足够的旋回空间。之

后会再次面对大量的敌兵，虽然其中会夹杂魔法师，但密度很小完全可以忽视。

第三节

不依不饶的爱丽丝乘坐战斗艇追了上来。其实与以往所遇到的没有什么区别，只不过炮击的精准度以及浮雷的追踪性能上升了不少，因此在与其周旋的时候要多使用侧闪。虽然如此，“攻击——侧闪——加速——侧闪”的套路还是起作用的。



名之村

——玛娜 忍了一路的泪很最后还是叫住了玛娜 复苏丝所说的因为你世界曾走向灭亡——这些都是真的吗

——我——我已经忘记了过去的一切——玛娜停顿了一下 唯一记得的就是一个男人的名字——凯姆

凯姆——那个狠毒的男子 13年前传说中的救世主——禁去封印事件的主因 同时也是把我的灵魂夺去的——

不要忘记 不能忘记 你所犯下的罪行绝不是通过死就能够解脱的 活下去 来亲见证自己创造的罪业吧——

玛娜继续喃喃自语。

破坏封印 解放民众——你所做的一切真的能偿还之前犯下的罪孽吗

我坚信这一点——我会以自己的方式直到最后——诺维 谢谢你能够陪我走到这里 那么——再见了

第七章 恸哭

第一节

首先可以无视周围的敌人直接冲向目的地，之后随着情节会引出“结界塔”这一概念。本关会出现2个结界塔，主体就是高高耸立的黄色尖塔（周围的3个小塔只不过是经验值罢了），4到6炮才能轰倒，选择“ブレススフィア”进行范围攻击也不错。塔的攻击方式是3个方向的雷击，只要提前向斜上方加速或侧闪基本就能躲过。

第二节

因为凯姆出现的关系这次只有诺维一人能够出战，因此在进入战斗前还是多装备些回复HP的道具吧。起先的3个重铠都只不过是幌子，之后对付出现的飞空艇时还是像之前一样先打掉1、2个，给雷格纳充足的活动空间。全灭后发现还是诱饵（封印骑士团的人变聪明了），跑到洞口后这一节结束。

第三节

由地面追到了空中，不过要注意的是这里只需要玩家紧追战斗艇不放，并不需要击落（毕竟上面有人质嘛）。会先后3次出现敌飞空艇增援，只有全灭后才能继续前进。建议在战斗中多用锁定，这样可以避免流弹误伤目标。当然，最安全的方法还是尽量避免在飞空艇附近战斗。来到大神殿，一共有3个结界塔需要破坏，好在它们相距都很远，玩家可以放心地慢慢来。

第四节

在大神殿的战斗将会非常艰巨，大家要做好充分的准备。沿着道路一直杀到大厅，全灭敌人后在地图的最上方房间能够从宝箱中获得“オロー

之剑·狮子”。从左侧的阶梯来到2层，进入中间的房间后会遭到由弓箭手和步兵混合编成的部队。建议先从一侧下手利用魔法快速干掉附近的弓箭手并与另一侧的弓箭手拉开距离，等干掉大部分步兵后再对付剩下那些放黑箭的。按照提示由地下通道经另一侧的2阶上到3层，打倒右侧的两个重铠后可以得到大门的钥匙。

第五节

基斯莫亚HP非常高，要有持久战的准备。攻击方式很有规律：不怎么使用的普通攻击虽然不能弹但可以防，发动频率比较高的聚气突刺攻击自身无敌、防御不能而且攻击力很高，不过只要提前一些发动后翻就能够破解（还能占他十几点血的便宜）；投刃则需要掌握时机侧闪才能全躲过，好在攻击力不高；偶尔发动的前冲没有什么反击方法，只能提前绕到他侧面。发生情节后基斯莫亚增加新招：“电风扇”最没意义，玩家只要一

直向后跑就没事；追踪剑很烦人，即使侧闪也很容易被打倒，除了用魔法的无敌时间抵消外还可以用柱子挡但都同样很难马上反击。

第六节

得知玛娜即将被处以极刑后，接下来自然是要尽快找到她。因为有时间上的限制因此还是不要在杂兵身上浪费时间的好。顺着之前来的路往回跑，在全灭一批敌兵后获得地下通路

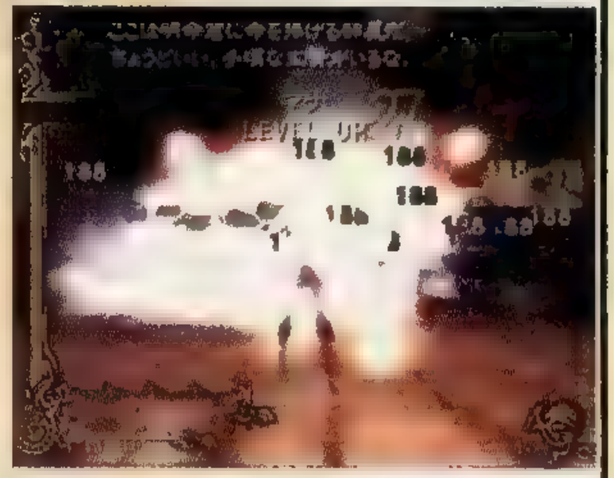
的钥匙。在地下通路通往地牢的阶梯前那间有宝箱的房间需要干掉附近的敌人才能进入，里面能够获得“悲しみの棘”。玛娜的正确位置在右上，不过即使选错了只要全灭出现的敌人就能再次获得钥匙。

第七节

空中战的难度开始上升了。新出现的恶灵虽然速度快但HP低，建议在它停下来时用火球直接攻击。采用这种方法很容易中诅咒（套在雷格纳身上的魔法阵），不过只要不停加速就能摆脱。全灭恶灵后再来对付死神。虽然死神的飞镰很容易躲，但普通攻击对手拿镰刀的死神无效，与其等它扔出镰刀不如一边吐火球一边飞向它，在不加速的情况下接近时死神会企图用镰刀砍，这时只要攻击就能命中。

第八节

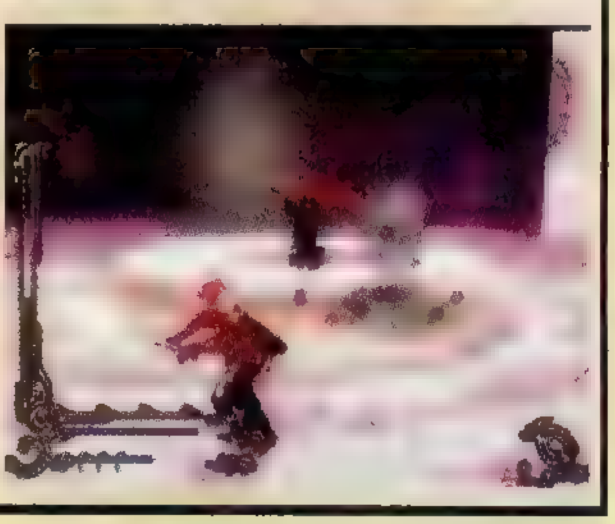
虽然敌人多，但都是炮灰，只是在拐弯时最好先防一下（毕竟游戏的视角有些问题）。来到地图的最左侧房间，全灭里面的格布林后第一道机关开启（建议让装备封杖·破天之咏歌的玛娜直接用冰砸）；第二个机关在地图中心，方法很简单，只要站在那里让HP减到一定程度就可以（不能用尤



利科）；最后的机关在右侧，需要干掉亡灵，诺维和尤利科谁血多谁上吧。

第九节

诺维要与前作的主角凯姆决一死战，不要吝啬回复道具。凯姆的攻击相当霸道，不仅无法弹而且很多都是防御不能的范围技。一开始肯定会发动空中的下落攻击，不过只要侧闪就能躲过而且还有充足的时间反击。如果是普通的连击一定要尽快逃开，因为凯姆会用防御不能的范围技收招；他跳开放出的火球，用防御就可以；在远处凯姆有两种攻击方式，一个是环状扩散攻击，只要跳就可以，但有时会换为速度快的大火球，这只能靠提前向斜侧方跳才能回避。



“诺维，我其实是个卑鄙的人，五年前发生封印禁去事件的时候——我们遭到凯姆疯狂的攻击——为了能够逃生做下了……不仅如此，怕死的我还同死神定下契约，获得了永久的生命。只有当我死时死神进入身体准备让我复活的时候攻击才能真正杀死我——懂了吗，诺维，不要错过这个机会呀。”很明显，尤利科知道必须做个了断了。

为了救诺维，与死神定下契约的男人死了。

但走的是那么安详，正如佳莱席所说的。

活下去的真正意义就是偿还之前所犯下的过错，现在看来我已经是够了——

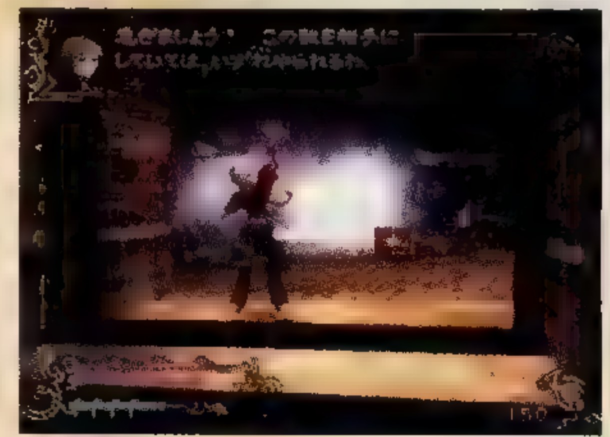
第八章 霸道

第一节

只剩下最后一处封印了，目标正是天时直辖区。杂兵没有任何威胁，主要攻击目标还是分散于3处的结界塔。新增加的“シールドブレス”不仅能够攻击到接触的敌人，更重要的还是它能够阻挡敌人的攻击。破坏完结界塔后骑士团倾巢而出，同样还是先清理周围的杂兵，留着战斗艇最后收拾。

第二节

因为雷格纳中招，因此接下来只能靠诺维和玛娜了。一上来不要被满



世界的敌人唬住，其实只要一直向前冲到达前方的指定地点就行。干掉守门的重铠后进入新区域（拿到地图），一路上敌人相当多，绝对是练级升武器的好地方。中途遇到的弓箭手部队可以利用炸药桶快速清空。一路杀到天时塔（途中能够获得“贤者的意志”），目标是到达塔顶，是练级还是尽快完成任务就看各位的了。

第三节

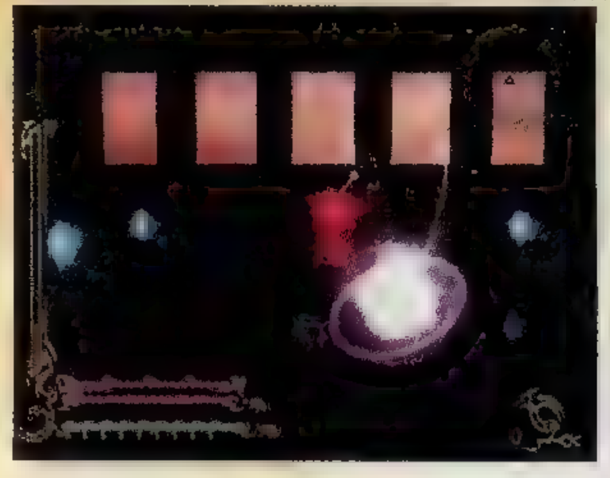
虽然爱丽丝之前让人感觉有些讨厌，但不仅被基斯莫亚利用最后还被害死确实让人很难接受。这是发泄不满的一关，起初的地面战没过多久雷格纳便会赶来。先干掉四周的炮台，之后就轮到步兵了，建议直接发动4级的DOD—劳永逸。之后出现的增援也只不过是拖延一点时间罢了，虽说火球对付重铠无效，但不要忘了还有DOD……

第四节

进入天时塔，从正中间的路来到2层可以获得“オロ－之剑·鹰”。走左侧来到2层西，说是时间发生扭曲但最后的结果只不过是行动变慢。全灭光之魔术师后出现两条道路，选择去最上方的（左侧的门）。之后的房间需要在规定时间内干掉两个穿斗篷的黑衣魔法师，建议换玛娜用杖一下一下敲。

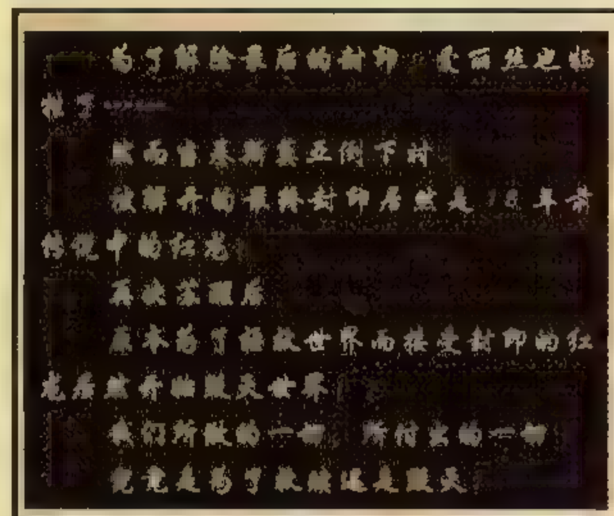
第五节

与基斯莫亚的最后一战，全都带上HP回复道具而且最好能装备拥有ソニックバースト的武器。基斯莫亚的攻击方式很单调：放线——远处魔法攻击——放线。线是可以防御的，但会后退一段距离。初期很简单，基斯莫亚只会放出一条线攻击，但随着自己HP的减少最后将达到4条线的快速连放。能否安全回避就只有靠各位的反射神经了，不过大家可以尝试贴一边走，这样只要及时跳起和防御就可以了。魔法攻击只有环状波不能防，但大家尽量避免出现过长的滞空时间，否则会被光球命中，掌握不好时机的人躲到柱子后面跳吧。当基斯莫亚的HP只有1/4左右时，他就只会使用追踪光球连射这一招了。在远处可以利用柱子或连续的侧闪回避（说确实比做容易得多），中近距离可以考虑斜侧方的跳与侧闪配合尽快靠近目标发动ソニックバースト猛攻。



第六节

空中战。收拾掉最后一小股封印骑士团的空中力量后红龙安亥尔登场。虽然不用直接和它发生正面冲突，但必须要在规定时间内与它周旋。无论是攻击力、防御力还是速度雷格纳都处于下风，因此不要妄想进攻，老老实实“加速——侧闪——加速”吧。



第九章 复活

第一节

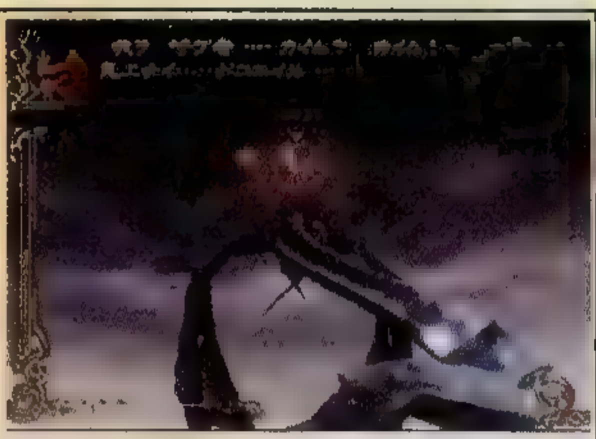
再次与安亥尔进行周旋，不过这次是要在规定时间内紧跟红龙并对其造成一定伤害。安亥尔的攻击方式基本只有一种，先是放出一个有大量火球组成的圆环，如果玩家不能马上从中心穿过圆环的话拥有极高命中率、高威力的火球便会开始发动攻击。虽然“加速——侧闪——加速”有可能实现回避，但最安全的方法还是钻火圈……

第二节

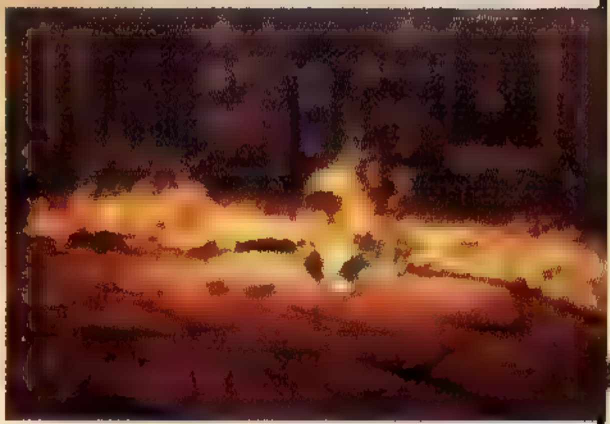
来到一座死城（其实就是前作的女神城），上来先不要着急往前跑，因为地图就在玩家身后。既然是死城这里自然到处都是亡灵，以及暗黑魔物了。分别干掉守门的亡灵解救出同伴，之后按提示来到右侧的石墙前会遇到亡灵武士。亡灵武士的攻击大多能破防，因此建议大家采用“先弹后反”的战术应对（需要注意弹的时机）。另外，在打倒亡灵武士后只有将飞出来的魂击碎才能彻底消灭它。在3层的兵装库消灭3个亡灵后可以获得“封枪·破天之圆舞”。装有钥匙的宝箱被抢后大家要紧追不放，其间它会利用速度迷惑玩家，但最终的目的地是地下1层。

第三节

与安亥尔的最后决战，即使是再次进化后的雷格纳面对恶魔般的红龙也会同样感到吃力，因此还是将回复HP的道具全带上吧。包括有追踪能力的红色光线在内安亥尔的其他攻击都可以利用“加速——侧闪——加速”轻松回避，但真正的威胁是红龙的冲刺撞击。冲刺撞击不仅攻击力高，而且发动前几乎没有长时间的征兆，因此除了经常保持移动外最主要的就是不要让安亥尔离开视线。建议大家按住L2键进行固定攻击（论速度和机动性都远不如红龙），当火球命中红龙后会有很高几率出现“ブレスフィア”，范围攻击不仅命中率高而且攻击力也比普通攻击高，一定要多加利用。



一切都结束了吧，凯姆？



对，让我们一同上路吧……

第十章 崩坏

第一节

空中战。因为封印的彻底崩坏使得大量魔物来到世界，换句话说就是敌人实力上升玩家大意不得。新种类的狮鹫会对一定范围内的目标发动高威力的冲刺攻击，建议大家在远处用火球盲射。虽然命中率不高但非常安全。死神还是用原来的办法对付，不过因为敌人数量增加的关系进攻时将要更加频繁的侧闪、加速。

第二节

以现在玩家的实力眼前这些封印骑士团成员简直是不堪一击。为了保证游戏的难度很快拥有骑士外型的魔物就会登场，不过除了HP以及攻击力上升外，其他地方就再也找不到不同之处了。在2层全灭正厅的魔兵后会获得“人斩的断末魔”，来到一层会遇到格布林状的魔物，相比之下它的实力就提升不少了玩家可绝对大意不得。这一关敌人数量多而且很耐砍，非常适合练级和升武器。

……这女人已经没用了，带着她只会碍手碍脚，小子，要我说就把她扔这儿算了。

——那怎么可能！对于我来说拯救世界、拯救玛娜两者并没有什么分别！

——好，那我问你，你究竟打算如何拯救世界、拯救这个女人？

什么都不考虑就在这里浪费……算了，再帮你一次——希望在天上……

因为时空的扭曲太古的遗物来到了这个世界，现在，神龙族建造的要城，古之墓标，就在时空的夹缝间等待着我们。

神龙族……古之墓标……这些究竟是什么？雷格纳，你快点告诉我！

在历经了无数岁月的古之墓标中记录了所有的智慧与知识，相信到达那里后你就会获得足以拯救世界的力量了！

第十一章 神话

第一节

目标是到达拯救世界的最后希望"古之墓标"（当然了怎么想都知道是

不会轻易让玩家得逞的）。这里会出现"神龙族"的尖兵、"古之墓标"的守卫者——白龙"アークドラゴン"。大家可以把它看作是苍龙的量产型，无论是攻击力、防御力还是速度都不高，只不过一般会3只同时出现。另外因为白龙也会侧闪的缘故雷格纳的锁定攻击基本上都会无效，建议大家仍然采取远距离炮击战术，等到削减了敌人的数量后再进行缠斗。另外，黄色的"シャイングブレス"对白龙有特效。

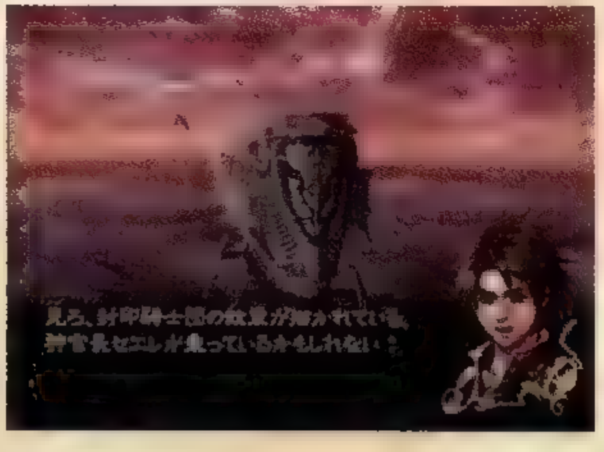
第二节

"古之墓标"内部结构相当复杂，不过好在只要跟着指示走（白色箭头）基本上就不会迷路。中途会让玩家从一左一右两条道路中选择一条，建议大家走左边的。新出现的炮台威力相当高，建议大家在远处用火球直

接攻击后马上侧闪。在中心位置会看到4个围绕红球旋转的圆环，只要命中这些圆环旁边的门就会开启（圆环停止的位置没有特殊要求只要命中就行，而打中红球重新来）。

第三节

从"古之墓标"内部出来后发现骑士团的战斗艇正受到大量白龙的袭击，而任务很明显就是要尽快与战斗艇合流并保护它免遭击落。虽然战斗艇有HP的设定，但那其实是给玩家留的（雷格纳的攻击会误伤战斗艇而当HP为0时就OVER），而另一个条件就是在规定的时间内全灭白龙。为了避免误伤，建议大家从战斗艇移动的反方向开始

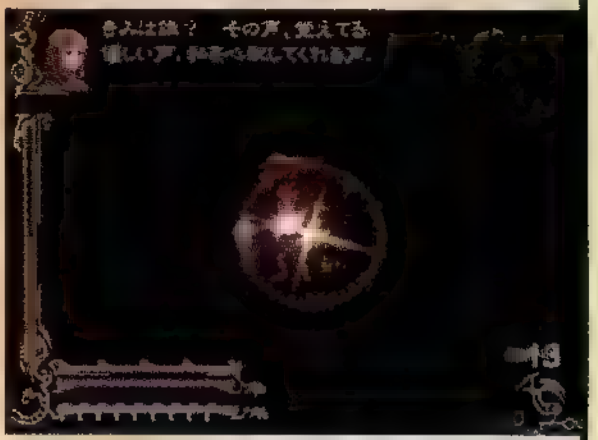


打起，方法与第一节一样只不过更要求速度，如果运气好出现多个"シャイングブレス"的话就轻松多了。

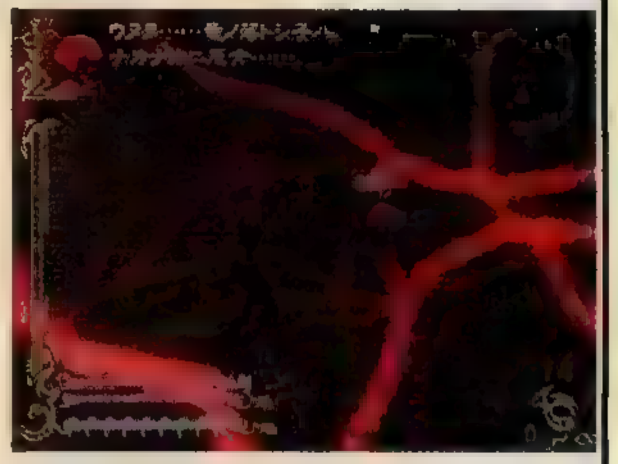
第四节

这一战很有"龙骑1"的风格。先是要与幼年的玛娜玩"捉迷藏"，几

次之后便进入正式战斗（建议大家把



音量调小或干脆关掉，因为背景音乐以及那个中年男子的声音会让人感觉很郁闷）。目标是干掉幼年玛娜的主体，要注意的是主体与分身几乎没有区别，区分二者的方法除了看HP的量外主体会使用魔法攻击。幼年玛娜的攻击能够弹，而攻击处于准备阶段的主体可以终止她的魔法攻击。顺利过



关的重点在于速战速决，分身的攻击力与主体一样而且会不断复活，因此最安全的方法就是一直用普通连击猛攻（最后的范围攻击可以起到护身以及吹飞分身的作用），如果能够将本体逼到墙边则战斗将变的非常简单。

约束之地

在久远的太古，世界被创造的时候

神降临的地方

也正是人类诞生的故乡……

现在

我、玛娜以及因为时空扭曲而复活的索丽丝

集结雷格纳

为了将世界恢复原貌而向那里进发。

第十二章 终焉

第一节

初期的几次攻击都无法对目标造成伤害，只有在近距离攻击才能突破魔物的防护壁。母体没有什么威胁，主要是那几个子体，如果引出

来的太多会因为它们的轮流攻击而无法有效反击。因此首先要做到每次进攻都能消灭一个母体，之后不要急于寻找下一个而是应该将炮口对准子体。之后出现的绿色魔物基本上是3个一组，在接近时尽量轰掉一个，之后就要先闪躲（绿色魔物在冲刺攻击

时全身无敌）在它停下来时要抓住机会进攻。

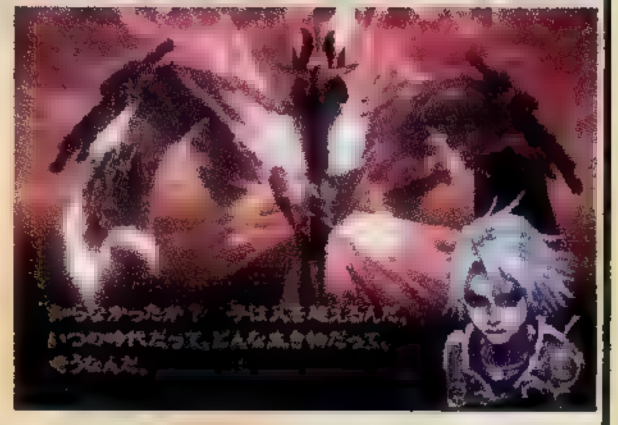
第二节

战斗分为两个部分。第一部分是地上战，对手是雷格纳。攻击方式很简单，大火球可以靠侧闪躲，而小火球散射只要注意观察地面就能知道它的落点。差点忘了说，这一战双方都

是一击必杀。

CG过后进入第二部分，空中战。觉醒为真人类的诺维要面对最终形态的雷格纳。一上来就要抓紧时间来到雷格纳下方猛攻（弱点是它肚子上的石碑），雷格纳的攻击只有火球以及追踪光线，只要配合侧闪以及加速基本都造不成威胁。当雷格纳的HP剩下

1/3左右时，它会增加新的攻击手段，玩家可以利用魔法击毁它放出来的东西以降低其攻击的强度，之后就冲上去猛砍，等级够高的话也可以直接攻击石碑，毕竟它攻击前的准备时间较长而且我们有充足的HP回复药。



从一种角度来讲，世界重新获得了和平……

但在我看来，世界只不过再次被神的锁链束缚了而已。

通过葬送一个女人的一生和幸福所获得的和平

究竟能有多大的意义呢？

……

然而对于我们来说

也许是最好的选择，

这样我们才会拥有未来，

才能有机会让爱丽丝作为普通人走出神殿……

第二节（B）

进入条件：2周目

需要破坏再生之卵，也就是雷格纳所说的“骨之棺”。首先要坐飞龙来到再生之卵的顶部，使用跳起△攻击后马上乘龙来到红色柱子旁，只有躲在相应颜色的柱子后面才能躲过再生之卵的全屏攻击。这样反复攻击5次再生之卵就会被彻底破坏。这里最重要的是时间上的掌握，角马在躲过第一波攻击（再生之卵的攻击固定为红・蓝・黄・紫・白）后的打法是：在再生之卵攻击过后马上来到柱子旁招龙，连续两次加速后登上再生之卵（如果不成功就直接飞往下一个柱子）以最快的速度跳起△攻击并乘龙飞

走。尽量在第一轮进攻时就结束战斗，因为最初再生之卵每次攻击后诺维都要说一段话，感觉上时间会多一些。

第三节（B）

被破坏的只是再生之卵的外壳，而为了救出被再生之卵吞食的玛娜诺维乘坐雷格纳来到空中。再生之卵目标很大，因此不间隔地用火喷吧。再生之卵的攻击方式比较单一，先是会用雷电攻击附近的区域，而有追踪能力的黑光线不仅攻击力低而且只要用侧闪就能躲过，因此这时就是进攻的最佳时机。再生之卵另外一种攻击是扩散型光圈，虽然速度不快但判定大攻击力高而且会分别从上下两层逼近。对付扩散型光圈除了要看准运动轨迹外尽量不要加速，因为会看不到后面的攻击（万一失去了目标就要用上下方向的大S型飞回避）。随着BOSSHP的减少，扩散型光圈的数量以及角度会增加，不过实际躲法还是一样。

最终玛娜成功地欺骗了神

为了破坏再生之卵她不惜舍弃自己的生命……

玛娜即使在最后一刻也不忘保护这个世界，

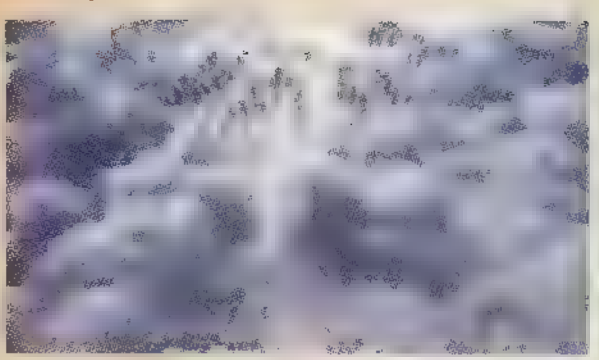
而幸存下来的我们

有义务将这条由生命铺成的道路延续下去。

现在通往神的大门已经被打开，

而接下来要做的

就是将世界从神的控制下解放出来！



第三节（C）

进入条件：3周目

打法请参照“第二节（B）”，而第三节（C）与第二节（1周目）相同，这里就不再冗述。

神龙族全都消失了，

“女神”这个词也再不用出现了，

一个真正意义上的新世界诞生了。

摆脱了神与龙的束缚，世界充满了希望，

而前方的未来是天堂还是地狱，

就全看我们这些人怎么做了……

杖（ROD）

数量	12

名称	性能（LV4）	攻击范围	魔法	特殊攻击	获得时间／地点	取得方法
マナの杖	24/36	普通	ディバインブラッド	舞姬の连击／雷火の弹／逆风の刃／追风の刃	初期装备	
封杖・破天の咏歌	86/144	广	フリージングクロウ	舞姬の连击／雷火の弹／逆风の刃／烈风击	四章9节	宝箱
贤者の意志	64/95	狭窄	サンダークロウ	舞姬の连击／逆风の刃／追风の刃	八章2节	宝箱
圣石の杖	24/36	普通	ボイスオブエレメント	舞姬の连击／雷火の弹／烈风击	四章之后石の村	1650G
知识の杖	35/40	狭窄	スカーレットウィング	舞姬の连击／逆风の刃	四章之后沙の村	2850G
梦樱	48/70	广	トルネードアイ	舞姬の连击／雷火の弹／追风の刃／烈风击	五章之后石の村	4650G
封印骑士团の咒杖	60/90	狭窄	バーミリオンセル	舞姬の连击／逆风の刃／追风の刃	七章之后沙の村	6200G
北海の歌姬	78/118	普通	テイルオブセイレーン	舞姬の连击／逆风の刃／追风の刃	九章之后塔の村	11800G
瘦躯の魔术师	28/45	普通	ヴォルテックスブラッド	舞姬の连击／雷火の弹／逆风の刃	FM明命の直辖区	宝箱
齐天の赤杖	160/240	普通	ギガンテスウィング	舞姬の连击／雷火の弹／逆风の刃／烈风击	FM古の墓标内部	—
不死鸟の啼り	136/110	狭窄	クロウオブフレア	舞姬の连击／逆风の刃／追风の刃	2周目FM大神殿中庭	全灭敌人出现宝箱
ヤハの杖	120/144	普通	ボイスオブアイオ	舞姬の连击／雷火の弹／追风の刃／烈风击	五章之后FM光城郭	按顺序开启宝箱，5、7号需要先打倒右下、左下房间的敌人

名称	指令
舞姬の连击	□□□□□
雷火の弹	□□□□△
烈风击	□△△△△
逆风の刃	□□□△□
追风の刃	□△□□□

枪（SPEAR）

数量	10

名称	性能（LV4）	攻击范围	魔法	特殊攻击	获得时间／地点	取得方法
エリスの枪	24/18	狭窄	ヴァルキュリアネイル	白い舞踏／魂の光弹／破邪斩り／心の光弹	一章4节	初期装备
王位篡夺者の枪	26/24	广	ボイスオブアイオ	白い舞踏／圣なる刃／心の光弹	一章4节	宝箱
背理の镰	29/26	普通	ファングオブシヴァ	白い舞踏／圣なる刃／天圣の一击／破邪斩り	二章3节	宝箱
封枪・破天の圆舞	156/158	广	テイルオブエンヴィー	白い舞踏／魂の光弹／破邪斩り／心の光弹	九章2节	宝箱(消灭3的3个亡灵)
血族の纹章	68/54	狭窄	フィーラーオブセラフィー	白い舞踏／魂の光弹／破邪斩り／心の光弹	三章之后石の村	15800G
皇帝の枪	142/114	普通	エレメンタルホーン	白い舞踏／天圣の一击／破邪斩り／心の光弹	十章之后果ての僻村	48500G
ハンチの枪	114/148	广	ウィングオブフェンネル	白い舞踏／魂の光弹／心の光弹	FM神水の直辖区	宝箱
龍切り	126/136	普通	ファングオブサーペント	白い舞踏／圣なる刃／天圣の一击／破邪斩り	2周目FM天时の直辖区	宝箱
戒めの塔	110/165	狭窄	ボイスオブアウドムラ	白い舞踏／圣なる刃／破邪斩り／心の光弹	FM女神の城	宝箱
鹰羽根の枪	148/118	广	イノセントアイ	白い舞踏／圣なる刃／天圣の一击／心の光弹	2周目FM大圣堂中庭	宝箱

名称	指令
白い舞踏	□□□□□
天圣の一击	□△□□
心の光弹	□△△△△
魂の光弹	□□□□△
破邪斩り	□△△□□
圣なる刃	□□□△△

斧（AXE）

数量	8

名称	性能（LV4）	攻击范围	魔法	特殊攻击	获得时间／地点	取得方法
ユーリックの斧	55/125	狭窄	デッドリーファング	风云岚刚舞／活杀破邪弹／怒号百列刃／破邪活杀弹	五章3节	初期装备
处刑台の记忆	58/116	广	ボイスオブギルティ	风云岚刚舞／活杀破邪弹／龙神烈火斩／破邪活杀弹	五章5节	宝箱
悲しみの棘	90/162	广	ボイスオブギルティ	风云岚刚舞／活杀破邪弹／百列怒号刃／怒号百列刃	七章6节	宝箱（先要打倒重铠才能进入房间）
赤の旋风	65/125	广	ウィングオブサラマンダー	风云岚刚舞／活杀破邪弹／天破风烈击／破邪活杀弹	五章之后石の村	7850G
不净なる斧	104/166	狭窄		风云岚刚舞／龙神烈火斩／风烈天破击／天破风烈击	七章之后沙の村	24800G
ザンボの斧	158/284	普通		风云岚刚舞／百列怒号刃／风烈天破击／破邪活杀弹	2周目FM炎洞垒	宝箱
折れた铁块	200/340	广	ホーンオブナイトメア	风云岚刚舞／百列怒号刃／龙神烈火斩／怒号百列刃	2周目FM大圣堂中庭	宝箱
封斧・破天の鼓动	168/302	普通		风云岚刚舞／百列怒号刃／风烈天破击／破邪活杀弹	完成2周目	完成2周目

名称	指令
风云岚刚舞	□□□□
风烈天破击	□△□△
天破风烈击	□△△□
活杀破邪弹	□□□△
破邪活杀弹	□△△△
龙神烈火斩	□□△△

百列怒号刃	□□△□
怒号百列刃	□△□□

依利斯工作室 永恒之玛娜2

文 | 刑天工作室 mtvgirls

PS2 DVD-ROM	GUST	5月26日发售	RPG
	游戏人数 1人	记忆容量380KB	7140日元

第十话 进入迷雾

工房遍布在贝鲁克哈迪世界各处，救了珀后来到雾之森，刚才还有帝国军把守的入口这次没有了人。顺利来到雾之森的工房，深苍之阿佐特忽然想起一个以前被忽略的问题：既然只有依靠阿佐特神剑的力量才能传送入工房进行修复。那么进行破坏的人自然也需要同样的力量！除了瞬弟欧凯斯外，肯定不会是其他人！虽然不知道他目的何在，但看来我们的对手可不简单。

若有所思的菲鲁特和大伙正欲离开雾之森，忽然前面出现了一位翩翩少女，浑身散发出无尽的魅力与高贵。珀正看的两眼发直，她竟然先和诺茵打起了招呼。诺茵向大家介绍说，她就是帝国人称“魅弟”的托蕾涅（トレーネ）！可想而知大伙都长大嘴什么也说不出来。诺茵只好介绍说其实托蕾涅没什么，只是因为身为帝国大贵族的千金，才成为所谓的“魅弟”，其实并不是什么有危险的人物。托蕾涅温柔的笑着与大伙示意，表示自己和诺茵是好朋友，虽然诺茵否认不过看得出来确实如此。言归正传，诺茵说起刚才森林中有一处被帝国士兵把守而无法通过。托蕾涅想了片刻，很快拿出笔纸写了封亲笔信交给她，这样就可以通过关卡了吧。

第十一话 炼金术士之血统

拿着托蕾涅的信，大伙浩浩荡荡杀回刚才的关卡。看着眼前这些明明是被通缉的反抗军一伙，却手持魅弟亲笔信的同学，帝国士兵也有点头晕，提出还是要鉴定一下笔迹真伪。没办法，既然他们要这样，只好先回帐篷休息等通知吧。

薇泽其实在伊甸也没有闲着，抓紧修炼着自己的炼金术。而通过几次不期然的接触，依利斯似乎也放开了戒心，感觉到薇泽是个好人。于是她就应薇泽的要求住进了工房，每日看着薇泽修炼炼金术以及与菲鲁特进行交流。最神奇的是，她竟然能够不通过玛娜，靠自己的力量完成调合。难道她具有什么不可思议的力量吗？

菲鲁特在贝鲁克哈迪修复了几处工房，使得伊甸的玛娜圣地又回复了几处。因为上次解毒草事件，薇泽本身并不擅长，所以正好靠着此次毒之玛娜圣地回归，前往希望与之契约。

面见了毒之玛娜后，她因为过去有些不好的回忆，并不很愿意接受薇泽的邀请。她也希望薇泽真的能够理解她，因此关键就在附近的石碑处，那里描述了‘毒’的内涵。看过石碑发现又是一种奇怪的文字，去枢机院问问同为毒之精灵的露特内丝吧。

听完薇泽的介绍，露特内丝本人也不懂石碑的文字，但是她曾听说商店的金发小哥他们家族貌似可以解读。薇泽兴冲冲的跑回诺依阿鲁，没想到那个小孩竟然只有解读书的上册，下册不知怎么搞得没有传到他手里。虽然有张相片夹在书中，但是怎么看都不像伊甸的场景。

薇泽取过照片研究了一番，果然是一处从未见过的地点。她借走相片回到工房，看来只有期待菲鲁特了。

帐篷中无所事事的菲鲁特收到通知，取出相片给大家观看。靠着这些贝鲁克哈迪的朋友们，不负众望的在水源地寻回了下册，是以前两个世界分隔时不小心遗留在此处的。综合两本书，薇泽顺利地解读了石碑内容，也完成了和毒之玛娜的契约。

这边的鉴定也有了结果，帝国兵不得不接受这个事实，眼睁睁看着诺茵等人通过关卡。前方就是东大陆的中心城市了。

第十二话 交易都市格拉特

东大陆的希鲁维蕾斯塔是个宁静自然的绿色地区，这其中交易都市格拉特（グラート）可以算是中心了，人们和谐的在此生活着。

菲鲁特等人来到魔法店，店主MM却因为自己家乡有龙的骚扰而非常担心，本来还打算了解些情况，不过人家赶着回村只好放弃。

在格拉特兜了一圈，公园处有一个老头要寻找天下第一美女，回到小广场诺茵和一位化妆师合演了一幕，诺茵也换掉武斗装尽显女儿家的如水一面。老头惊呼这真是第一美女啊，然后将一份文书交给了菲鲁特等人。不过随后因为出言不逊被诺茵一脚踢到气绝……

打闹之后也没啥可作，不如去帮助一下魔法店的MM吧。菲鲁特等追随着店主MM的脚步来到她家乡，大家都因为时不时有赤身黑角的巨大皇龙来袭而害怕。不等菲鲁特等人做好准备，突然皇龙出现，两方实力完全不是一个等级。巨大的皇龙将众人击倒在地，危急时刻菲忽然像换了个人似的，使出一阵眼花缭乱的强力奥义击退了皇龙。对于这突如其来的变化，其实菲本身也无法理解，貌似一种体内蕴涵的神秘力量。

休息之后，格雷提出前往南方的龙之巢进行修炼，亲眼见识了皇龙威力的各位自然纷纷赞同。进入龙之巢后，竟然有一位老头在等着他们，而更神奇的是这老头竟然是格雷的师父，而帝国的刚弟也是格雷的同门师兄弟……

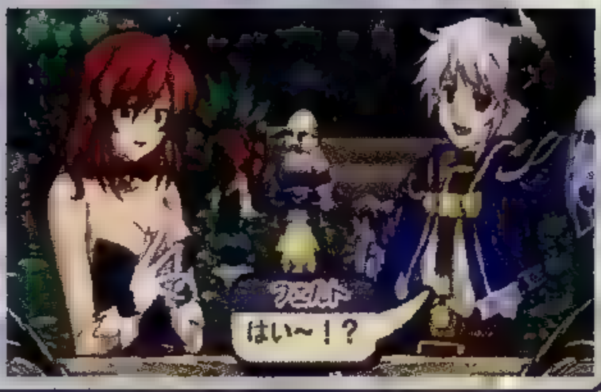
见到久违的格雷，师父也晓得事情必定非常严峻，他安排了一次龙之试炼给菲鲁特等人，奋战之下算是成功地通过了试炼得到龙之血。虽然仅仅只是一次试炼，可是大伙都发现自己的实力迅速地提升了一截，面对龙时也有了把握，师父真乃高人啊！

经过这次修炼，再次面对皇龙时已然轻松了许多。虽然皇龙最后逃脱，但看来这段时间都不会再来骚扰村子了，魔法店MM也得以放心地回格拉特继续开店。

通过她的帮助，大家在格拉特东北方又找到一处工房，眼看伊甸一点点回复菲鲁特也越来越兴奋。

从格拉特离开后前方正是帝国营地这一处阻碍，在那之后的旅途中又有什么等待着菲鲁特等人呢？

绝望、分离、光明、幸福？



第十三话 帝国营地攻防战

就在菲鲁特等人忙着解决皇龙的时候，执政官迪奥多鲁下令“刚弟”加拉哈德进攻格拉特，为的就是能够多压榨赋税。虽然加拉哈德觉得此举和山贼没有什么不同，不过因为他非常忠于帝国，许多事情只能违心的去做。

帝国营地就是靠近格拉特所设置的一处前线阵地，菲鲁特等人靠近后发现此处重兵把守，硬闯不是一个好主意。正在观察的时候，忽然一只幻兽从帝国的帐篷跑了出来，嘴里还叼着吃的，一溜烟就逃向格拉特街道了。帝国士兵将此情况向随后而来的加拉哈德汇报了一下，由于并非敌人只是个小幻兽，没有引起大的警觉。

折返回去找到了幻兽，原来他本来住在附近的幻兽村，由于最近食物短缺，只好冒险来帝国仓库偷粮食。大伙一起陪同幻兽来到他的村子，见过村长后菲想出了一个办法，她将所有幻兽动员起来组成大军，准备一起冲进帝国营地借此制造混乱。

听闻营地被幻兽骚乱，加拉哈德匆匆赶来，正好拦住了欲借机通过营地的菲鲁特等人。没有想到，他竟然是诺茵的父亲，因为当年诺茵母亲病危时父亲并不在身边，她便从此厌恶自己的父亲……

不过现在并非叙旧的时候，战斗还是无法避免。合力击败刚弟后，因为帝国援军抵达，这次攻防战算是失败了，还好大伙都没有什么伤亡，顺利地撤退。

第十四话 为远方的你而战

自从可以进入枢机院的图书馆后，薇泽总是在闲暇时候前往该处学习，而依利斯的调合能力也日渐增长。某天露特内丝忽然来访，转达了院长要见她的通知。

跟随露特内丝一起回到枢机院，院长告知薇泽在图书馆应该有些和深苍之阿佐特相关的资料，从今天起内部资料馆将对薇泽开放，希望能够对他们有所帮助。

薇泽道谢后赶忙进入内部资料馆，果不其然发现了一些和深苍有关的资料。在文档中提到了一个叫帕拉凯尔斯（パラケルスス）的人，据称为史上最优秀的炼金术士，他有一名弟子名为埃拉斯姆斯（エラスムス）。他们分别制造了真红以及深苍之阿佐特，不过却因为前者的暴走造成了极大的破坏（就是形成了阿鲁蒂娜湖），因此炼金术发展进入了冬天，也直接造成了伊甸和贝鲁克哈迪的分离。

回到工房薇泽想起了正在异世界战斗的菲鲁特：远方的你一切可好？

第十五话 革命的烽烟

有过一次骚乱后，帝国加强了营地的戒备，看来只有寄希望于另外的道路了。听说附近有一片危险的黑森林，也只能冒险一试了。听说幻兽们对此比较熟悉，菲鲁特他们找到幻兽村长打听情况。因为刚才的混乱，幻兽们顺利的收集到了足够的粮食，为了表示感谢，村长指点了南行的道路。

离开这可爱的村子继续前进，却意外地在这里遇到了塔塔里亚集落中做生意的猫女米洁（ミーツェ），她因为回自己村的道路被石头挡住而无法前进，正在郁闷着。珀照例对漂亮姐姐大献殷勤，虽然其他人都不吃这套，但显然猫女姐姐非常开心，竟然爱上了珀，当然他此时还没有发现。暂时菲鲁特等人也

对这种挡路的石头没有办法，但米洁知道附近有一位制作炸弹的达人，去拜托他看看吧。

穿过黑森林2竟然看到了“魅弟”托蕾涅正和自己的噗怩噗怩亲卫队一起玩（汗），看到忽然出现的菲鲁特等人，亲卫队的小朋友们非常紧张地为了保护托蕾涅而战斗……轻松击败后托蕾涅赶紧拉住他们表示是个误会啦，聊了两句原来她是出来散步的，这些家伙就自告奋勇的跟着当保镖了（再汗）。

和托蕾涅道别后来到了据说有制造炸弹达人的村子，从上方的美少女处得知她父亲就是达人，不过却正好不在。大家正无所事事，忽然一个村人上气不接下气的跑来，原来反抗军正在桥头堡ゼーユング与帝国军激战！

从防守比较松懈的南门杀入桥头堡后，面对着源源不断的帝国军，为了尽快结束这场战斗，所谓“擒贼先擒王”的策略被提了出来，菲鲁特等人以此为目标向着顶层赶去。很快随着帝国军指挥官被击败，剩下的士兵纷纷闻风丧胆，弃械而逃。对于菲鲁特的帮助，马克斯深表感激，不过我们的珀却把功劳揽在了自己身上“这次可是全靠我啊，你还不快感谢我。”马克斯哈哈笑着也感谢了珀，大伙就只有汗的份。

就在大伙准备庆祝这次战斗的大获全胜时，瞬弟突然杀到准备攻击菲鲁特，马克斯挺身而出单挑凯奥斯。这场较量双方实力相当，一方是反抗军领袖，另一方为帝国第一剑士，一时也很难分出胜负。来回了不知多少回合，马克斯看准空隙使出绝招，虽然命中了瞬弟，可是却未能一击将其击倒。相反却被瞬弟抓住机会使用了真红阿佐特的绝技，将马克斯石化！

此时菲再次暴走，将凯奥斯击退。不过马克斯的石化却越来越严重，已经从脚蔓延到胸了……不过看着暴走后的菲，马克斯的神情完全变了。他深知自己已经时间不多，看着菲他知道一定要抓紧时间将事情说出来。

原来，他刚才使用的アインツエルカンプ剑术是斯雷夫一族的绝招，而菲的真名叫奥蒂蕾特（アウテレート）！不顾众人的惊讶，马克斯继续说道，十二年前帝国侵略时，身为里泽维尔特公主的奥蒂蕾特虽然成功逃出。但是马克斯却与她失去了联络，后来他成立了西鲁姆西鲁多也是为了能够找到奥蒂蕾特。

十二年过去了，即便数次面临生死关头，可马克斯从未放弃找到奥蒂蕾特的念头。而刚才看到的菲暴走后使出的招数，正是斯雷夫王家之血继承人才能够使用的奥义（貌似血继限界的说……呵呵）。

“能活着见到妹妹你，我已经非常高兴了……”石化已经侵袭到马克斯的脸上，“菲鲁特，她就拜托……你了……”说完这句话，大伙只看到一具半跪在地上的石头伙伴。

看着马克斯在眼前石化，又得知了自己的身世，从来在教会长大的菲一时难以接受，悄悄的离开了桥头堡，众人之中只有菲鲁特的目光从未离开她。

第十六话 背负的血统

桥头堡下小河静静地流淌，菲靠着桥眺望着远方。菲鲁特默默地走到她的身边，什么也没说。菲转头看了一会菲鲁特，可以看出她的内心肯定波澜四起。

“我从小在教会作为孤儿一样长大，现在为了报答教会的养育之恩而坚强地活着……可是突然却成为了斯雷夫王家的后人？”菲开口说道，“我是12年前幸存的公主……？！”

菲鲁特不知道如何对菲说，只能建议到阿鲁蒂娜教会找教会长问问情况吧。

陪同菲赶到教会，面对菲对自己身世的追问，教会长艾洁琳知道是该到说出一切的时候了：

“十二年前，你的乳母不顾自己身受重伤，躲过帝国的耳目，带着还是婴儿的你逃到了这个教会。一直一来，为了安全我隐藏了你的身份，视你为自己的孩子般养育。

看着你可爱的面庞，我总是不忍将事实告诉你，这是一个如此沉重的负担。我生怕你受到伤害，但现在已经没有选择，你应该即可前往出生地，也就是斯雷夫王朝的首都里泽宫，带领反抗军推翻帝国的暴政。”

从艾洁琳会长口中听完这段往

事，菲与菲鲁特回到桥头堡拜托大叔伪造了一个通行证，先前往里泽宫调查一下有关斯雷夫王家的事情吧（这个通行证还在过桥的时候惹出了一点小麻烦，暴笑）。

来到里泽宫门口，正好魅弟托蕾涅也过来。听了诺茵等人的话，她很高兴的答应带各位进去调查（=_=b，真好人），就这样顺利的进入了戒备森严的里泽宫。

在其中一间房子看到了墙上的画像，竟然就是菲母亲。而根据里泽宫内文档的记载，当年帝国暴动后，王子和公主就不知下落。其中还有帝国对王子马克西米里安（マクシミリアン，也就是马克斯）的评价：虽然只有14岁，但他却拥有极高的领导力以及能力，我们必须尽快找到并抓住他，以免后患。除了这些外，还提到了斯雷夫的试炼。据说正统的王族血统继承人在黑之森的墓地完成试炼，即可获得王家特有的奥义。

看完后托蕾涅高高兴兴的带着菲鲁特等人准备离开，不想却遇到了归来的刚弟加拉哈德，托蕾涅很老实的告诉了菲鲁特等人的目的……这时正好听闻执政官迪奥多鲁在酒场引起了骚动，加拉哈德才没有动手。

菲鲁特等人赶去酒场，迪奥多鲁果然和老板娘起了冲突。面对菲鲁特等人的威胁，那个可恶的家伙竟然用旁边的小姑娘当人质，还号称这才是战术的优秀体现。眼看迪奥多鲁离开了酒场，还没有释放小女孩的意思，赶来的加拉哈德也看不下去出手解围。迪奥多鲁只得气愤的骂骂咧咧一溜烟跑了。

第十七话 伊甸复活

回到桥头堡，诺茵虽然和父亲有矛盾，但看得出她心里还是有点担心。菲鲁特来到堡垒的高处找到独自一人的诺茵："我不知道你们之间发生了什么事情，但我个人觉得你父亲其实是一个正直诚实的人。而诺茵你应该比我更了解你父亲的为人吧。这里风有点凉，还是先进屋再说吧。"

其他人已经聚集在桥头堡的指挥室商量着，说起路上遇到许多石头障碍，正好想起刚才那个炸弹达人还没有找到，不妨继续过去看看。

回到アルヒエ村，这次顺利的拿到了大型炸弹的配方。而珀对着小河锻炼如何向薇泽表白时，却没有想到被猫女米洁误会……

有了炸弹前进就方便了，很快经过ツテツテルの村抵达墓地和菲一起完成了试炼。而菲也顺利的得到了王家之冠的证明，同时也学会了奥义。

回到猫女的老家ツテツテルの村，没想到米洁突然提出要和珀结婚。虽然大家都丈二和尚摸不着头脑，不过这个年代一个姑娘如此主动表白，珀也无法拒绝……米洁提出要珀完成新娘的试炼。

来到暗之泉，菲鲁特借口珀个子小，提出一起进入。虽然珀抗议这个借口，不过还是获准。里面果然也有米洁曾提到的工房，顺利的修好此处，珀也完成了试炼。米洁非常高兴的搂着珀成为了夫妻，我们可怜的珀就这样莫名其妙的娶了米洁。

接着再解决塔塔里亚沙漠的工房，这下贝鲁克哈迪的工房全部都修好了，伊甸总算安全了。

回到教会，菲经过试炼终于确认了自己的血统，不过她告诉艾洁琳教会长，自己仍旧是教会的孩子，但无论如何，都要打败欺压百姓的帝国。

"我身上流着的血，王家之冠的证明，都将见证这一切！"菲已经不再犹豫。既然上天给予她这样的血统，自然要坚强的背负起斯雷夫王家的尊严。

"菲，你能下这样的决心去带领你的民众，我真的很欣慰。"艾洁琳看着菲的成长和坚定非常感动。

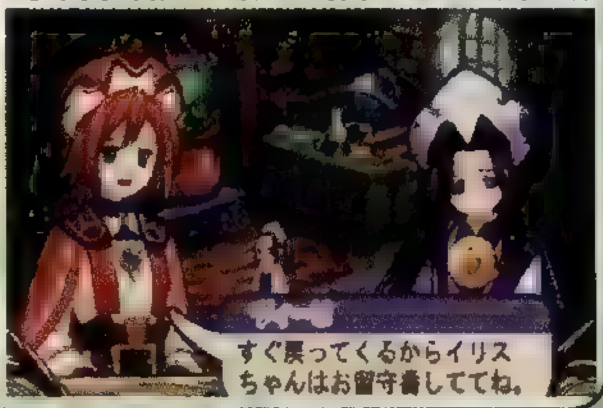
来到最深处的大陆仪，伊甸果然已经回复了往日的模样。菲鲁特虽然想马上回去，不过这边的真红之阿佐特还必须解决。

第十八话 重要的家人

转到薇泽这边，虽然伊甸顺利复原，不过目前最牵动薇泽的还是依利斯的病。不知道怎么搞得，依利斯忽然发起了高烧。经过院长的查看，得知只有一种古代万能药可以治好依利斯。

来到图书馆除了找到万能药的配方外还意外发现了炼金术士不断追求的贤者赤水晶（就是贤者之石，看过《钢之炼金术师》的应该印象非常深刻吧）炼成方法。离开图书馆顺利找到了ユグドール涌魔水将万能药调配出来，拿着药走到楼上，睡在床上依利斯的样子让薇泽忽然想起暗房内看到的画像。难道依利斯就是莉丽斯？

不过这又如何呢，看着服了药后渐渐回复的依利斯，对于薇泽来说，她只是可爱的依利斯，也是自己重要的家人。



第十九话 最终之战

菲鲁特这边，最后的决战就要展开了。菲将队伍分成两部分，其中主力将进攻里泽宫，别动队则去解放大灯台。

此时，菲想起了哥哥马克斯当时在里泽宫外说的话："就算我倒下了，还会有继承我意志的人出现，再次复兴斯雷夫王朝！"她现在就是继承了王家之血统的人，为了人民，这次一定要胜利！

来到里泽宫，战斗全面展开。虽然一路有不少同志倒下，不过为了里泽维尔特的明天，他们的牺牲是无法避免的。一路冲到执政官迪奥多鲁的门前，把守的是刚弟加拉哈德。

双方僵持了一下，诺茵先开了口："当年母亲去世，这样悲伤的时刻为何你还要远征？为何你不待在母亲身边？难道你不思念她吗？"

看着已经泣不成声的诺茵，加拉哈德缓缓说道："那时我离开艾勒姆（エレム）（诺茵母亲名字），正是她的期待。一直以来作为帝国军人，我以自己是诚实的男人，也是真武人而骄傲。我要在这腐朽的军中灌输这样的信念，其实我也是为了艾勒姆，她对我充满期待。"

菲鲁特虽然竭力避免与加拉哈德的战斗，不过既然身处两个阵营，这场战斗无法避免。面对经历了许多风浪的菲鲁特等人，加拉哈德已经无力阻拦。战后他告诉菲鲁特其实自己昨天已经被迪奥多鲁剥夺了帝国军衔，在这里战斗只是为了自己的信念。进入执政官室，迪奥多鲁自己无力抵抗，却动用了帝国用炼金术创造的武器。

一番苦战击败了炼金兵器后，迪奥多鲁吓得屁滚尿流，虽然他哀求加拉哈德的护卫，但加拉哈德以自己不再是帝国军人为由拒绝了他。

大灯台那边的解放消息也传了过来，这惨烈的一仗终于取得了最后的胜利。大伙聚集在执政官的房间大肆庆祝，菲鲁特却暗自担心在战斗中没有出现的瞬弟凯奥斯。

在庆祝宴会上，已经成为女王的菲大受欢迎，菲鲁特只是站在窗前望着下面被许多人包围的菲。宴会到了尾声，菲鲁特来到大伙中间深情的道谢，感谢大家帮助了伊甸，而现在也是回去的时候了。瞬间欢乐的气氛仿佛凝固了一般，伤感悄悄弥漫开来。不过这也是不可避免得事情，菲鲁特的家乡终究不是贝鲁克哈迪，大伙纵有多少不舍，可天下却无不散之宴席。

道别过后，踏出里泽宫的菲鲁特暗自心想，大家都有各自的道路，从现在开始不能将大伙卷入了，接下来只有两人间的战斗。

根据深苍之阿佐特的感觉，真红应该出现在阿鲁蒂娜教会一带。菲鲁特赶过去才发现艾洁琳教会长也被石化了！这个可恶的凯奥斯！

来到大陆仪处，凯奥斯已经打坏了尤碧莉亚。宿命的两人，命运的深苍与真红再次展开较量。此时的菲鲁特已经不再是过去的菜鸟，很快击倒了凯奥斯。不过凯奥斯却发动了最高级的奥义，菲鲁特躲闪不及也被石化！！而深苍之阿佐特为了保护菲鲁特也化为碎片……凯奥斯也受伤不清，暂时回去休养。

第二十话 追寻你的足迹

伊甸回复后已经三个星期了，菲鲁特却还没有回来。薇泽很是担心，共享之戒也没有收到任何消息。薇泽总是独自跑到贝鲁克哈迪门那里，期待什么时候菲鲁特忽然出现给她一个惊喜。

今天还是和往常一样，薇泽充满了期待。忽然贝鲁克哈迪门有了反应，

薇泽的心一下子揪了起来。可是出现的却是尤碧莉亚的影像，根据她说，贝鲁克哈迪和菲鲁特都遭到了什么不测。

看着眼前再次开放的贝鲁克哈迪之门，薇泽没有多想，她心里只念着菲鲁特的名字，匆匆回去将依利斯拜托给院长后，自己就义无反顾的踏上了前往异世界的道路。

抵达后的薇泽面对眼前的荒芜同样大为吃惊，而沙漠中的怪物也让薇泽惊吓不已。还好算是平安的来到了塔塔里亚集落，村长听说过菲鲁特但是却不知道其所在，根据村民的介绍菲鲁特应该和反抗军一起打败了帝国，那么就前往里泽宫看看吧。

经过一段不算短的旅途，薇泽来到了里泽宫。在庭院内忽然看到一个身着睡衣的漂亮姑娘匆忙从屋中逃出，而随后追来的人因为薇泽指了错误的方向而离开。那个姑娘对薇泽显得非常感激，互相介绍了一下她才发现薇泽竟然也来到了贝鲁克哈迪。而姑娘自我介绍叫菲，是从菲鲁特那里听说了薇泽的事情。

薇泽简单介绍了一下自己过来的缘由，菲觉得菲鲁特没有回去肯定遇到了什么麻烦。两人来不及多谈，赶紧准备出发寻找菲鲁特。在中厅恰好碰到格雷，他以为菲又打算溜出去玩。菲赶紧把薇泽的事情说了一次，惊讶的格雷同样加入一起前往。

三人前往以前马克斯他们反抗军的海港，在这里看到了被石化的马克斯，薇泽没有理会大家的催促上前查看。经过一番思考，她成功的调配出解除石化的药成功救活了马克斯。马克斯对自己的回复同样感到不可思议，菲见到自己哥哥更是激动万分。毕竟大家曾经都放弃了希望，现在薇泽却拯救了他们。听完关于菲鲁特的事，马克斯很快把船准备好，薇泽等人向着里泽海东侧前进。虽然薇泽也是第一次看到大海，但显然菲鲁特的安危让她过于牵挂，还是静静地留着她一人休息吧。

过海后先前往反抗军营地，向诺茵介绍并说明情况后她也一并加入。抵达阿鲁蒂娜教会后，见到了同样被石化的艾洁琳教会长，同样帮她解除后得知凯奥斯闯入了教会。来到大陆仪所在，石化的菲鲁特异常醒目。

薇泽一把扑了过去，颤抖着拿出解除石化药，大家安慰她很快就可以见到菲鲁特，不过却发现根本没有效果！

谁也无法劝阻，只好任由薇泽无力的跪倒在石像边，发疯般一次又一次的用药，可菲鲁特始终是一座石像。

其他人商量了一下应该是因为凯奥斯这次用了非常强的力量，所以药的效力不够。薇泽也清醒过来，此时不是难过的时候。她不眠不休的研究，终于找到了一种药也许足够效力。不过还需要古代钟乳石才能够尝试调合，所谓钟乳石就是洞内长年的水滴形成，所以前往水源地看看吧。

在那里遇到了珀，忽然见到薇泽让他大吃一惊，不过很快大家将珀结婚的消息告诉了薇泽。虽然薇泽笑着向珀道喜，可是小家伙因为和薇泽无望而四处乱撞发泄。误打误撞之下，竟然震落了顶上的古代钟乳石！

顺利的调配出新药，菲鲁特也总算吉人天相，看到薇泽他才得知了这一路的事情。不过此时大陆仪却忽然完全崩溃，伊甸从天而降跌落至阿鲁蒂娜湖！

可恶的凯奥斯竟然解除了400年的封印！

第二十一话 尘封的往事

亲眼见到封印解除，伊甸坠落，凯奥斯又想起了自己心中的过去，为了那个梦，一定要成功。他凝了凝神随即赶往伊甸来到了枢机院，轻而易举的破坏了生之门，院长和依利斯闻声而来。见到依利斯的真红之阿佐特告诉凯奥斯：虽然她样子变了，但肯定没错。这个小姑娘就是莉丽丝的转生！

这边冲到湖边的菲鲁特等人看着自己的家园以这种方式出现，除了诧异就是气愤，很快就相约一同前往伊甸追击凯奥斯。来到枢机院门口，依利斯跌跌撞撞的跑了出来，薇泽正欲将她抱入怀中，走出来的凯奥斯一把夺回。

面对着台阶下剑拔弩张的对手，凯奥斯忽然有点不对劲。真红之阿佐特开口说道：“终于得到莉丽丝的力量了，400年来我的愿望就要达成！”

凯奥斯发觉自己身体无法动弹了，“怎么这样？！你不是答应救丽埃特吗？”

“リエーテ？哈哈。说起来能到达这一步还真是该多谢你啊，凯奥斯。作为感谢，我将使用你的身体！”

随着一阵闪光，曾经的最强炼金术士帕拉凯尔斯竟然借助凯奥斯的身体而复活！帕拉凯尔斯拔出手中的真红之阿佐特，一个石化结界在伊甸张开，所到之处无一幸免。眼看结界向枢机院蔓延过来，此时只有暂时撤退寻找其他方法。

难道我们什么都不能做吗？为了伊甸，为了整个世界决不放弃。

回到教会薇泽找到了深苍之阿佐特留下的碎片，同时还发现原来尤碧莉亚是个机器人。将她修好后剩下的就是如何破除结界进入伊甸了。思来想去只有深苍之阿佐特复活，才能拥有抵抗真红制造的结界的力量。而关键看来就是贤者之石了，传说依靠贤者之石作为炼金的触媒将能够最大限度的发挥炼金术士的力量，也许能够将碎片重新炼成深苍之阿佐特！

从凯奥斯的家乡アルヒエの村开始追查，在这里大家意外的得知了一个故事：“当年村子有一对兄妹，妹妹不幸得了不治之症。哥哥听说伟大的炼金术士帕拉凯尔斯曾经炼成过一种秘药，为了寻找治疗的方法他毅然离开了病重的妹妹。可是因为调合秘药需要玛娜的力量，而自从400年前真红之剑引起灾难后，莉丽丝和玛娜的力量都离开了贝鲁克哈迪，秘药无法调合。虽然哥哥始终没有放弃，但直到妹妹过世他也未能成功。而这个女孩的名字就叫做丽埃特（リエーテ）……”

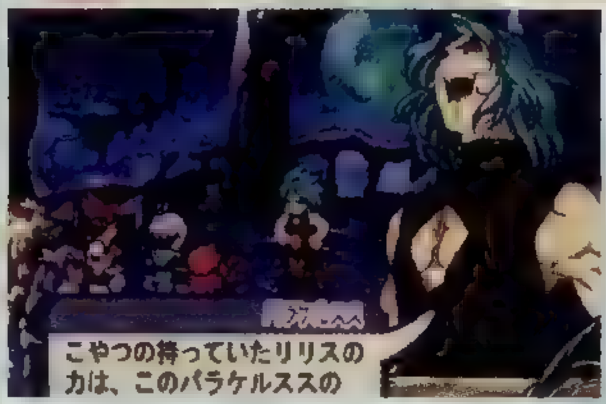
在丽埃特安葬的地方，一个年轻的女孩静静地躺在满是鲜花包围的高台。在台子上篆刻着以下字句：“后来的人啊，我为了获得让妹妹复活，一定要得到莉丽丝的力量，解除真红之剑以及伊甸的封印。这是我一直一来活下去的理由。如果我未能达成，请后来之人接受这个新绿のタブレット，并继承我的事业吧。”

得知了事情的缘由，大家才明白其实凯奥斯只是为了自己的妹妹，而帕拉凯尔斯恰好利用了他。人体炼成从来都是炼金术的禁忌，面对一个无比深爱自己妹妹的人，帕拉凯尔斯借助寄居在真红之剑，欺骗凯奥斯解除伊甸封印，以此获得人体炼成的力量。可怜的凯奥斯被蒙蔽了双眼，其实人死了就再也无法回来了……

看着花丛中的丽埃特，“安息吧”菲鲁特深情的说道。对于菲鲁特来说，这时才理解凯奥斯之前面对他时所说的‘你什么都不了解，我绝对不能输！’的原因。其实菲鲁特觉得自己和凯奥斯很像，为了拯救伊甸，为了生活在伊甸的朋友，为了薇泽，抱着必死的决心。正是如此，利用了人性弱点的帕拉凯尔斯更加不能原谅！

离开墓室，在暗之岛找到了帕拉凯尔斯的工房，根据他当年遗留的记录，他设计真红之阿佐特的初衷就是为了获得无之玛娜——莉丽丝的力量，然后获得全能的破坏与创造。换句话说，帕拉凯尔斯当年就是妄想成为“神”！同时根据记载，赤水晶的关键ギルギィ杖被封印在マーキス像内，顺利的在迷之建筑获得了ギルギィ杖，其他材料也准备妥当，传说的贤者赤水晶终于成功炼成！而借助它的力量，深苍之阿佐特不单复活，还拥有了三倍于以前的力量，现在唯一的目的就是击败帕拉凯尔斯，让这个世界回复平和。

第二十二话 崭新世界



依靠着复活的深苍阿佐特之力量，笼罩在伊甸上空的石化结界轻松的散去。赶到枢机院的众人解除了院长的石化，看到菲鲁特和薇泽都平安无事，院长将依利斯就是莉丽丝转生的事告诉了薇泽。

“不管她是什么人，她都是我最亲爱的家人。无论依利斯是否拥有强大的力量，无论她是否莉丽丝的转生，我都无所谓”薇泽说完拉着菲鲁特穿过生之门而去。

前面的各种阻碍已经不再重要，解决了创世的守护者以及创世的审问者后，眼前只有帕拉凯尔斯执迷不悟。

这一仗无需多言，帕拉凯尔斯邪恶的心灵岂能抵挡爱的力量。

面对自己的师父，深苍之阿佐特中的埃拉斯姆斯非常伤感：“菲鲁特，这次真的要告别了。现在我将释放我全部的赤水晶力量，消灭帕拉凯尔斯……最后，能与你们这些朋友一起相遇非常高兴。”

“师父，炼金术的真姿，就是任何时候都为他人着想。就算莉丽丝拥有全能的力量，可你这样使用只会给人们带来悲伤，为何你还是不明白？”

“菲鲁特，对不起，好不容易将我复活，我却这样再次离开……好了，我的师父啊，一起走向死亡吧。今后的世界并不需要我们，舍弃力量吧，我那曾经温柔的师父……”

悄悄的，点点晶莹飘零。

如风，如雨，玛娜的力量重回大地。

这是如母亲般温暖的莉丽丝之力，此时是如此沁人心扉……

文：Bjyanf

荣誉勋章 欧洲强袭

PS2 DVD-ROM	EA	2005年6月15日发售	FPS
	游戏人数 1人	记忆容量175KB	49.99美元
XBOX DVD-ROM	EA	2005年6月15日发售	FPS
	游戏人数 1人	记忆容量96格	49.99美元

基本操作

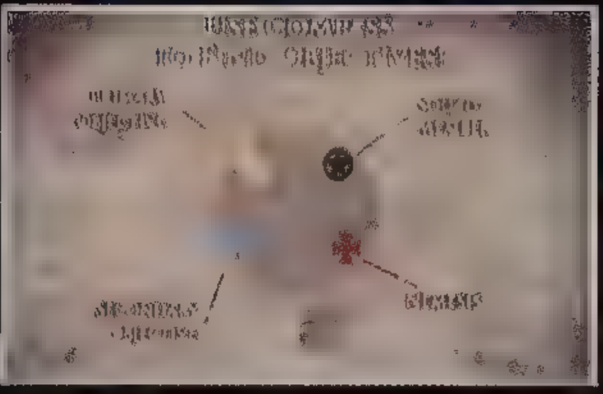
左摇杆	角色移动／指挥队友（按下时）
[illegible]	[illegible]
X键	下蹲／俯卧（在下蹲状态下按X键）
[illegible]	[illegible]
A键	动作键／换弹
[illegible]	[illegible]
L键	瞄准
[illegible]	[illegible]
十字键↑	切换手雷
[illegible]	[illegible]
白键	使用医药包
[illegible]	[illegible]
Start键	唤出任务提示栏
[illegible]	[illegible]

要点须知

1. 关于界面 左侧圆圈即当前状态栏，外圈绿色环带表示当前生命值，内圈表示当前任务状态（下文有述），此

处下方还有医药包数量和残余人数，右侧红槽表示能量槽（当击中敌兵头部一击必杀时，红槽上方就会出现那个白色头盔，至于红槽用途请参见下文），红槽下方有手雷和弹药显示。

下面，我们来专门讲讲任务状态



界面，红色箭头表示主线任务，浅蓝色箭头表示支线任务，五星绿圆圈表示队友成员，而红十字即敌方Boss。

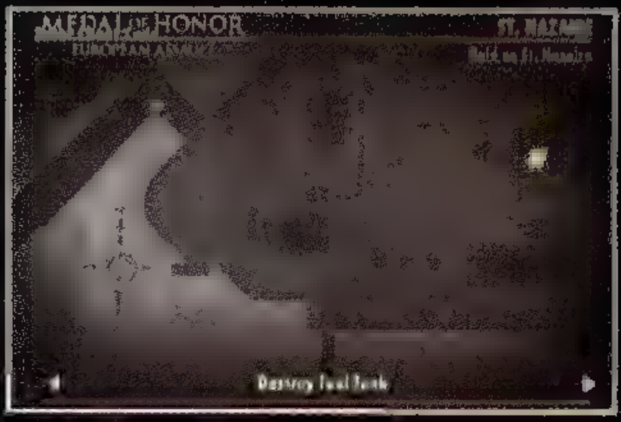
2. 关于道具 在游程中我们不能存储进度，取而代之的是增加人数设定，它相当于是即时复活，一般都是通过完成任务后获得的，不过一旦没有残余人数的话，便要重新开始本关流程。当然，战场上还有弹药以及医药包等（分布在战场上的以及击破敌人落下的），这个想必大家都应该会有所了解，这里就不再详细解释了，需要注意的是，敌人落下的物品过一段时间后就会消失，用得着的东西一定要抓紧时间去拣。另外，建议大家看情况多去战场各个角落逛逛，有时能够找到一大堆的补给物品。

3. 关于同伴系统 本作在整个系列中首次增加同伴系统，虽然操作起来简单，但同样也存在着一些问题，比如队友AI不高，能力不强等，我们可不能指望他们上战场去冲锋陷阵，不然到头来可就要花费更多医药包（不错，我们可以使用医药包帮他们回复！），笔者倒是经常派他们到周围去探探路，这样可以大大降低自己误中埋伏的几率。完成关卡后，系统还会根据队友幸存情况给予医药包奖励（存活1人奖励1个），也就是利用这些因素把医药包带到下一个关卡去（不过，残余人数就不能继承到下一个关卡）。

4. 关于无敌模式 这也是本作新增的系统，当能量槽全满时就能启动了，启动后我们在战场上就如入无人之境，直至能量槽耗尽才会恢复原样。击毙敌人（击中敌兵头部一击必杀的话会增加得越多）或是帮助队友回复都会增加能量槽，由于蓄满能量槽并不是一件容易的事，建议大家还是把蓄满的能量槽留待关键时刻使用，比如Boss战时等情况下。

5. 关于任务设定 游戏中的任务分为主线任务和支线任务（支线任务还包含Boss战和寻找机密文档），基本上，所有任务都必须到达特定的地方或是达成特定的条件才能触发，不过只要主线任务全部完成就可以过关了，这样就方便了一些不想耗费太多时间的玩家。不过，全任务达成可是有奖励的哦，比如说会获得勋章。本篇攻略是笔者按照自己进行任务的次序来完成的，绝不是唯一的路线，但一定能够达成全任务。

6. 关于秘技 在游戏中按Back键暂停，再同时按住L键和R键，然后快速按↓、A键、X键、黑键、B键、A键呼出作弊菜单，参见下图左上角所示，最后再输入下面提示的按键。

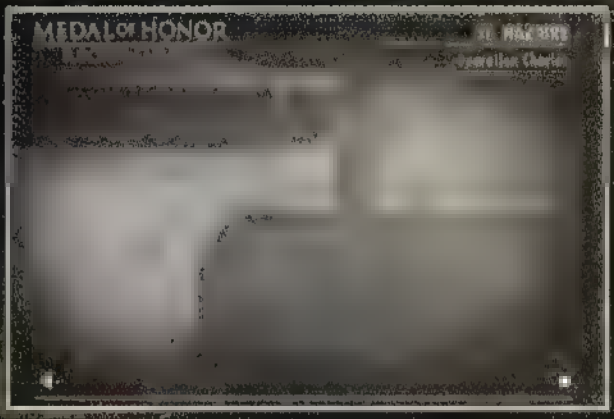


[illegible]	使用效果
→、←、R键、L键、X键、Y键	击毙敌军Boss
黑键、L键、黑键、R键、↑、Y键	隐藏游戏界面
X键、Y键、A键、B键、L键、X键	被炸弹击中时不会产生眩晕效果
A键、B键、R键、白键、黑键、L键	自动获得机密文档
B键、R键、白键、Y键、L键、白键	自杀

第一章 St.Nazaire（法国圣·纳泽尔战役）

1 Operation:Chariot

剧情简介 本以为能骗得住敌军顺利到圣·纳泽尔（St.Nazaire）港口，没想到就快要靠近港口时还是被他们发现了，敌人的强大火力朝我们迎面扑来，我们只能让"坎贝尔敦"号（Campbeltown）舰船冲向港口强行登陆，敌人还抓走了我们的联络员，切断了我们与后方的联络，现在我们只能去寻找贝克舰长（Ca-ptain Beck），利用他唯一仅存的通讯设备联系我军后方发动空袭。



绿色标志即表示玩家起点处，字母M即标出任务进行的地方（M1、M2即任务1、任务2，下同）

任务 1：Locate Captain Beck

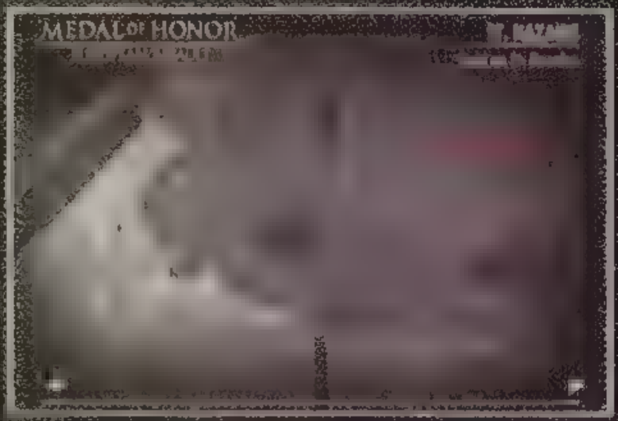
既然是游戏的第一关，应该不会有什么难度，大可用来熟悉操作。操纵船上架起的机枪，干掉对面的敌人（特别是机枪手），要特别注意对面高塔上放冷枪的敌人。在船上补充完弹药和医药包之后，就可以到陆地上去了，先搞定左侧埋伏在箱子周围的敌人，顺便拿上一旁的医药包然后朝前方绿烟处进发，基本上只要打得稳健一点，应该不会有什么难题，况且还有友军在帮忙。

任务 2：Fall Back To HMS Campbeltown

在绿烟处找到Beck后，我们就要回到船上去了，至于路上的敌人，像之前一样如法炮制吧！

2 Raid On St.Nazaire

剧情简介 圣·纳泽尔的情况远不是我当初预想的那样，我们在枪林弹雨中强行登陆，这次我们的目标是摧毁敌军的大型燃料桶，不过战略情报局（以下简称OSS）希望我们能够保持警惕，能够打探出更多的情报，有消息说，敌军军官穆勒（Muller）就驻守在这里，而且敌军在港口这边部署的火力明显加强，我们必须速战速决。



字母B、D分别表示Boss及机密文档所在地方（下同）

任务 1：Destroy Shore Gun

到达陆地后，前方两侧大屋分别埋伏着不少敌人，特别需要注意的是右侧大屋上方的敌人，一定要予以击杀。一直朝右侧进发，干掉路上所有敌人就可以去引爆炸毁大机枪（按住A键让时间槽满上后就赶紧撤退）。

任务 2：Locate And Destroy Anti-Aircraft Gun

要摧毁这个地对空机枪，我们可借由机枪下方建筑物右侧的楼梯小心达到上方去，小心埋伏在楼梯口附近的敌人。

任务 3：Capture German Bunker

我们可从任务2机枪处一旁的铁桥进入地图的中央大战场，这次我们的目标是正前方的机枪碉堡据点，建议从左侧绕到敌后方去，这样风险自然就降低不少。

任务 4：Destroy Fuel Tank

从任务3处机枪碉堡据点一旁的通道进入地下室，在这里还是建议步步为营，不要冲得太快。来到燃料室，干掉几个杂兵后，敌军的援兵会从右上方的梯道冒出，我们可在下方守株待兔——击毙他们。爬到最上方去，干掉两个小喽喽后回到外头战场，这边可借助击破燃料桶来炸死他们。接近巨大燃料罐后，战友们会帮你把风（说白了就是让偶一个人去送死！这些家伙！），到达最上方可以去引爆燃料桶就赶紧离去，尽管无视对面的敌人，他们是杀不完的。

任务 5：Return To HMS Campbeltown

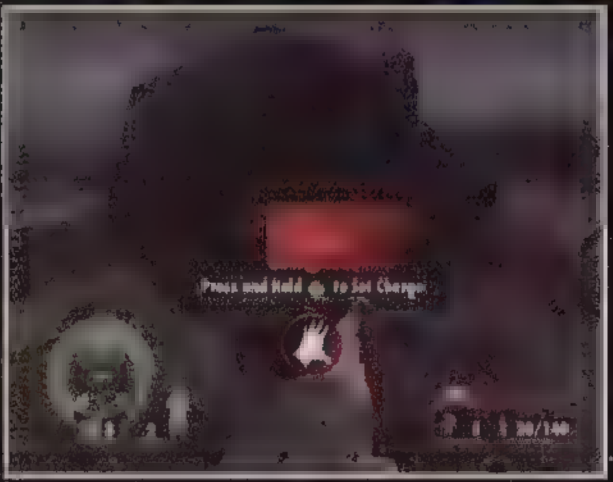
返回到之前的大战场，前方左侧建筑物内会杀出一批批敌军，不过有友军的火力支援，难度不大，我们只需跟在他们后面偷偷放冷枪就行。

[illegible]

从任务1大机枪处附近的通道进入地下室，注意正中间有挺机枪，赶紧先找掩体再寻求制敌之道，由于此处空间狭窄，建议先让队友去探路。机枪后方就是Boss的藏身之处，能量槽还不足以开启无敌模式之时，不建议直接与他正面突击，还是老老实实躲在一旁的掩体，找准机会攻击吧。

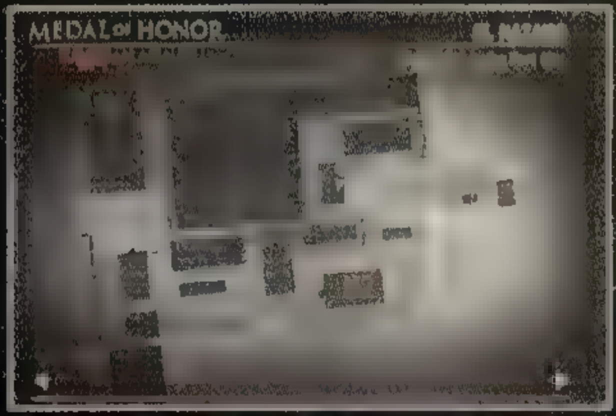
机密文档：V2 Rocket Fuel Specification

在Boss处左侧小屋里头的桌子！



3 Lights Out In The Port City

剧情简介 尽管有些情况与之前我们设想的有所出入，但是现在我们还是拿下了德军指挥部并着手准备下一波攻击。尽管我们伤亡惨重，而且又必须时时抵挡敌军强大的火力，但我们仍然坚信我们一定能够拿得下敌军能量站。OSS帮了我们不小的忙，特别是关于敌军军官霍斯特（Horst）那家伙的情报，我不知道他现在怎么样，反正有一点可以确认的是，我们将让他们不得安宁。



任务 1：Eliminate German Infantry Unit

刚到外头，就遭遇到敌人的伏击，建议尽快利用前方的机枪给予反击，这样就能避免不少伤亡，搞定前方所有的敌人，任务完成。

任务 2：Destroy 3 V2 Rocket Hulls

完成任务1后，引爆摧毁处的门，前方掩体中埋伏着不少敌人，而且火力明显增强，建议还是老实待在建筑物内迎敌。看到大仓库那些悬挂着的火箭壳吗？我们可在仓库外头朝它们开火，击落3个后任务完成。

任务 3：Locate And Destroy German U-Boat

击毙火箭壳仓库里头的敌人后，进入仓库里头抢占据高点，然后逐一击破仓库外头两侧的敌人，不过一定要提防正前方建筑物的机枪手。来到外头破门而入进入另一个仓库，此时赶紧前往左侧后方高处制敌，避免对面敌人上下交叉火力的袭击。对面后方小屋可通往外头站台，不过不要贸然出击，敌人会接连从前方冲杀过来，建议在屋内击杀敌人，击破站台两侧的敌人，小心前往最左侧的码头，引爆船上3颗炸弹，任务完成！

任务 4：Destroy Power Station

进入站台左侧前方的建筑物内，外头广场敌人火力交织，建议借由左侧车厢掩护向上推进，尽速灭掉敌人的机枪据点，从前方建筑物右侧开启的铁丝门进入，路上敌人并不多，可安心前行，只不过到达最下方的能量站后上方会杀出些许敌人，一定要注意防范，启动能量罐尾部的3个炸弹，就可以返回到上方与友军汇合，由于没有时间限制，大家大可不必操之过急，放心迎击路上的敌人。回到外头广场，这里集聚着不少敌人，用机枪可轻易解决掉他们，启动处的开关，任务完成！

Boss战 Eliminate Horst Brenner

Boss就躲在仓库里头最前方的小屋中，不过对付他之前先清理完周围的杂兵，接下来我们就可以安心地在下方爆他的头。

机密文档：V2 Rocket Equipment Blueprint

从Boss处获得

4 Escape At Dawn

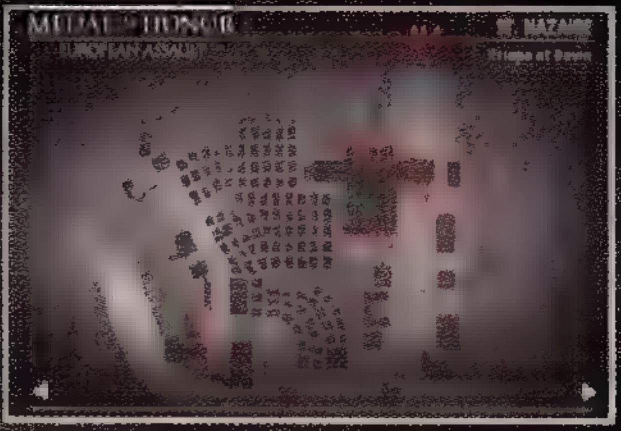
剧情简介 原本寄望于黑夜能够让我们有一丝喘息之机，但现在很快就要天亮了，这样的话“坎贝尔敦”号舰船随时都有被敌人击沉的可能，我们必须尽快离开这里。敌军抢走我们的逃生艇，我们不得不从城镇中杀出一条路来直指村庄。显然，敌军军官科斯特（Koster）知道我们正朝这里前进，而此刻他也在等着我们送上门去。我身边是一群我至今所见过的最勇敢的突击队员，我想无论我们能否活下来，大家定会牢记今晚这一刻。

任务 1：Destroy Machine-gun Nest

我们这次是在街道作战，不少敌人都是埋伏在两边的建筑物，好在街道上的掩体倒是不少，所以我们可以稳步推进先防守再反击，建议优先解决掉建筑物上方放冷枪的敌人。由于前方的道路被堵上了，我们只能借由右侧建筑物绕过去。对于任务中的敌机枪巢穴，建议爬到左侧建筑物上去对付，这样自然会轻松不少。

任务 2：Eliminate Panzer Tank

与友军部队汇合之后，桥对面的建筑物会冒出不少敌人，建议在远处击毙他们，避免进入敌军坦克的射程范围。



之后，我们就可以躲进建筑物中去，在建筑物一侧小心穿梭，外头的坦克不用去管它，到达建筑群尽头后，我方轰炸机自然会把它炸毁掉。

任务 3：Destroy Radio Tower

敌军坦克被摧毁后，前方破教堂会杀出不少敌人，一一击杀他们再回到下方街道去。搞定躲在教堂里头的敌人后，从右侧裂墙出去，炸毁电视塔。

任务 4：Escape St.Nazaire

教堂后方是草地，周围满是手榴弹，赶紧把它们拣起来，我们要借助这些手榴弹来对付随后出现的坦克。笔者在这里使用的是孤注一掷的打法，先清空周围的杂兵，然后跑到坦克周围去，利用坦克转身慢容易躲闪的特点，朝它狂扔手榴弹。

Boss战：Eliminate Erich Koster

他就藏在关卡尽头大教堂处，先搞定周围的杂兵，然后再远处爆他的头，如果此刻能启动无敌模式的话，可拿起冲锋枪与之厮杀。

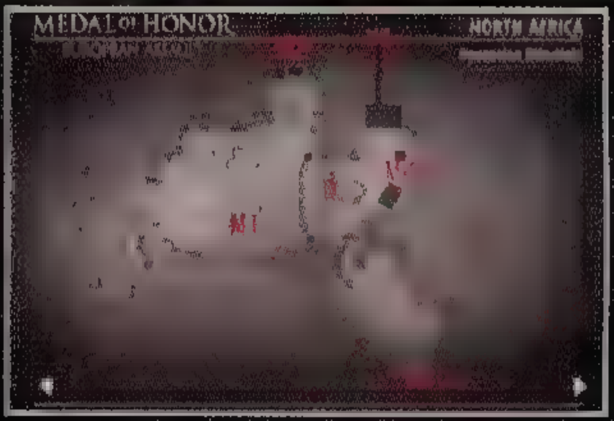
机密文档：North African Shipping Manifest

从Boss处获得。

第三章 North Africa（北非战役）

1 Operation:Blindfold

剧情简介 从来就不敢指望北非就是战斗的尽头。这里是我到过的最热的地方，从OSS处得知德军正在沙漠中试作秘密武器，而且有情报表明，德军军官范·施切拉德（Von Schrader）正是幕后指挥者。在这次计划中，我们将加入友军“沙漠之鼠”组织去深入调查，我们也获悉敌军正在研制虎式坦克，我们的目标是摧毁他们，也包括摧毁一切调查到的东西。同时，我们也在搜寻布雷切（Brecht）的踪迹，他是范·施切拉德的爪牙。在友军巡逻队的帮助下，我们现在已经接近敌军基地。



任务 1：Destroy Panzer Tank In Ruins

本关我们有了狙击枪，建议节约点用，尽量让它能够支撑到关卡后方。沙漠左前方的坦克是我们第一个目标，先在远处一一击杀坦克周围的敌人，然后从右侧绕到坦克后方去，后方角落有手榴弹，就用它们来摧毁这辆坦克。

任务 2：Sabotage German Radar Dish

任务1所在的建筑群左侧有架机枪，用它击杀对面的敌军。现在我们可以朝沙漠左侧前进，不过要提防沙漠正前方壕沟中敌人的火力。击破左侧山头上的机枪手，搞定掩体后方的敌人，然后小心前往左侧小山谷中，此处箱子藏有不少敌人，先集中火力搞定一侧吧，引爆小屋之内的雷达，敌军和坦克会一起杀上来，此时建议从山谷左侧突围。

任务 3：Recover British Recommaissance

来到沙漠壕沟一侧，击破机枪据点碉堡后钻进去，先无视外头敌人，朝里头通道前进。清空里头的敌人后，杀出外面壕沟朝沙漠后方进发。注意到右侧山洞没有？进入后干掉山坡周围的敌人，然后搞定Boss，再朝后方机舱前进，找到友军尸体，拣起文件，任务完成！

任务 4：Destory Tiger Tank Prototypes

解决掉沙漠后方的敌人后，特别是建筑物上空的机枪手，你会发现此处只有1辆虎式坦克，其它另外2辆呢？其实它们就藏在右侧仓库之中，待你引爆第1辆后，仓库大门才会开启，不过迎接你的是敌人的强大火力，一定要小心。

任务 5：Escape Into Bunker

炸毁3辆虎式坦克后，我们就可以去引爆建筑物的门，建议先在外头解决掉敌人后再进去，最好在行进过程中先让队友们去探路，小心一点，特别是提防那些躲在掩体后面放冷枪的家伙，其它的问题就不大了。

Boss战：Eliminate Adabold Brecht

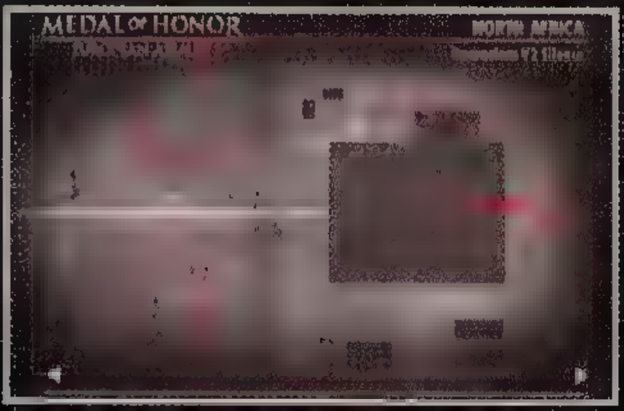
前往任务3途中自然就会碰到他，解决掉他周围的敌兵，特别是那些藏在山坡上的，我们就能下去与他决一死战。

机密文档：Tiger Tank Operations Manuals

进入沙漠壕沟里层通道后，在最里面的小屋中可寻得。

2 Operation:V2 Slience

剧情简介 与在圣·纳泽尔突击队员艰难的战斗不同，这些“沙漠之鼠”打起仗来就像动物一般，我想这也正是他们赢得声誉的原因。我切断了自己的后路深入敌军基地，有消息显示，纳粹正在这里研制火箭——V2新型火箭，我们必须摧毁它，而且我们还必须找到敌军军官施切尔德（Schnelder），他手头握有重要情报。似乎我们现在离某些事情已十分接近！



任务 1：Free 3 SAS Commando Prisoners

这关起初只有我们自己一个人孤军奋战，而且弹药相对并不是十分的充足，一定要节约使用。在第一个大厅之中，两侧都会杀出不少敌人，千万不要贸然杀进去。在这个任务中，我们需要营救3名队友，不过他们所在的位置比较分散，在这里笔者是先朝左侧前进的。途经另一个大厅，这边的通道纵横交错，敌人随处可藏，建议先清空大厅之内的敌人再作打算。在此处大厅周围可救出2名队友，返回到之前第一个大厅，此时朝右侧前进，现在有了2名队友的火力支援，下面的战斗自然就轻松了不少。救出第3名队友后，外头会埋伏着一些敌人，一定要注意提防。

任务 2：Steal V2 Test Film

建议等营救完3个队友再去完成，因为随后就是Boss战。搞定路上和试映院里头的敌人，在放映机处可获得V2电影胶片。

任务 3：Photograph V2 Schematics

来到外头大仓库，解决掉附近的敌人，右侧小房间中有狙击枪弹药供补给，一定不要错过。仓库外头广场后方有个机枪据点，要尽速击破它，后方小屋和掩体中也埋伏着敌人。前方高塔也会冒出个机枪据点，小心点。搞定所有敌兵后，可进入右侧仓库之中，拍摄桌上的蓝色文件，任务完成！

任务 4：Destroy Train Track

来到仓库外头另一侧，这次我们的目标是炸毁铁轨，小心仓库里头杀出的敌军。

任务 5：Destroy V2 Rocket

继续绕仓库前行，躲过挡在前方路中央敌军坦克的袭击，来到绿烟处附近，让更多的友军加入战团。借助众多的掩体一直朝左侧前进，直至找到大仓库的入口。不过简单地杀进去，没准就是死路一条，先狙杀入口旁以及仓库内远处高桥上的敌人。现在我们可以爬上仓库高桥，从制高点逐一击杀下方敌人。来到下方操作室顶层，按下开关放下火箭，然后回到下方引爆火箭前端的炸药。

任务 6：Escape V2 Facility

这个简单，直接前往任务标示处即可。

Boss战：Eliminate Hans Schneider

Boss就躲在放映室里头的小房间之中，可在队友的火力支援下，直取Boss。

机密文档：Coded Virus House Information

放映室里头的小房间之中。

第三章 Russia（俄国战役）

1 Road To Stalingrad

剧情简介 我带着反坦克样品被派遣的俄国，用它们与俄军交换一些关于“病毒之室”的情报，因为他们知道具体所在，一旦获得“病毒之室”的情报我们就能顺藤摸瓜找到范·施切拉德。现在我身着俄军配备进发，我们的主要目标是摧毁一个架设在村庄前头的铁轨巨炮，当然随着调查的深入，越来越多的东西也会显现出来。形势的发展往往难以预测，OSS告诉我，敌军军官纽曼（Neumann）已经知道我来这里了，他正全力地追杀我，不过他应该不是唯一一个在追杀我的人吧！

任务 1：Partisan Fighters Located

此关也会有弹药补给问题，搞定路上两个哨兵，然后前往右侧建筑物中的秘密基地与友军汇合。

任务 2：Destroy 3 Panzer Tank

我方秘密基地有架火箭筒，瞄准右侧远处山坡上的坦克轰，基本上需要3次就能搞定它，如果火箭筒弹药还有剩余的话就尽量把它们保存下来。基地后方是一系列的围墙，敌人既埋伏在围墙，也出现的在破屋之中，右侧破屋之中有架机枪，不过靠近时右边山坡会冒出不少敌人，一一击破他们后再操作机枪解决对面的敌军。过桥之前，先扫清桥周围的敌人；过桥之后，赶紧找掩体比如右侧掩体前进才是上策，避免自身暴露在敌军火力圈。任务剩下的2辆坦克分别埋伏在前方两侧建筑物的后方，左侧建筑物里头有火箭筒弹药供补给，如果还是不够的话，就只能借助手榴弹弹了。

任务 3：Destroy German Railgun

靠近第1辆敌军坦克处时，搞定壕沟里冒出的敌人，此处有架火炮，我们就利用它摧毁前方的铁轨巨炮。

任务 4：Destroy Ammunition Dump

搞定3辆敌军坦克后，逐一清空躲藏在破屋子之内的敌人，然后无视前方的战火，小心前往教堂入口铁门左侧，引爆敌军战备物资。

任务 5：Destroy Communication Tower

爬上两层的建筑物，此处有架机枪，可利用它来击破教堂广场上的敌人。跟随着友军破门而入时，敌人再次杀出，而且火力也更加强大，建议退回之前的机枪据点，如法炮制对付他们。

进入教堂之后，引爆广场右侧联络塔。

任务 6：Secure And Defend Church

进入大教堂之前，可先清理在外头两侧墓地埋伏的敌人，然后干掉教堂里头的Boss，最后解决掉教堂外头的敌人，任务完成！

Boss战：[illegible]

当Boss出现时，教堂内外都会杀出不少敌人，无视外头的敌人，先集中火力扫清教堂内特别是楼上的敌人，我们就可从下方瞄准Boss击杀他。

机密文档：Ardennes Forest Recon Dossier

从Boss处获得。

2 Climbing Mamayev Hill

剧情简介 剧情简介：现在俄军为多年来他们所遭受的灾难向德军复仇。我要的情报已经离我十分接近了，但我还得通过一条到该死的战斗才能得到它们。俄军决定在今天发动一场总攻，我也会加入这场战役，然后把获得的有关“病毒之室”的情报发回OSS去，不过敌军将领紧守着这些情报，而且俄军似乎也想要得到它们。按照总部的命令指示，在把这些情报传输出去之后要赶紧把有关设备给毁掉，不要落入俄国人之手。似乎我们现在开始处在一个转折点。

任务 1：Destroy Panzer Tank

跨入建筑群中，先待在左侧小屋附近，抓住空挡击杀前方冒出的敌人，当你冲向前去时，右侧前方建筑物的楼顶窗口会出现机枪手，要注意提防。从小屋中拿到火箭筒后，悄悄潜到坦克侧后方击杀它。

任务 2：Meet With Russian Officer

扫清建筑群里头的敌人后，朝右侧前进来到我方壕沟，由于前方火力实在是太强大了，所以建议大家蹲下贴着墙朝左侧前进，与友军指挥官汇合。

任务 3：Signal Rocket Strike

与友军指挥官汇合后，继续朝左侧前进，到达我方另一个壕沟，借助机枪干掉对面一批批敌军。跨出壕沟，冲到大桥对面，找到友军尸体，燃放烟雾弹，前方坦克就会自动被我方火箭弹给炸毁掉；如果不能启动无敌模式，就不建议玩家一路冲到底，找着掩体比如右侧山坡下的洞穴再反击，而且里头还有火箭筒。

任务 4：Destroy Artillery Guns

完成任务3后，清理完建筑群中的敌兵，然后拿起火箭筒朝左侧山坡小心前行，干掉上方坦克，击破前方围墙处的机枪据点，然后炸毁大门进入敌军基地，无视广场中的坦克，直接朝右侧建筑群前进。此时，在引爆长炮的时候，除了要小心建筑物里头的敌人，我们还要提防在外头壕沟放冷枪的家伙，摧毁3架长炮，任务完成！

任务 5：Radio Intelligence To OSS

来到敌军基地右侧建筑物的尽头，爬上二楼，在尽头处利用敌军通讯设备联络上OSS。

任务 6：Destroy German Intelligence

完成任务5后回到一楼，引爆楼梯角落处的通讯设备。

Boss战：Eliminate Franz Gruebner

进入敌军基地找着Boss后，笔者建议爬上右侧高楼击杀他，有友军的火力支援，他应该奈何不料你，另外，也尽量避免出现在敌军坦克的视线之内。

机密文档：Heavy Water Test Logbook

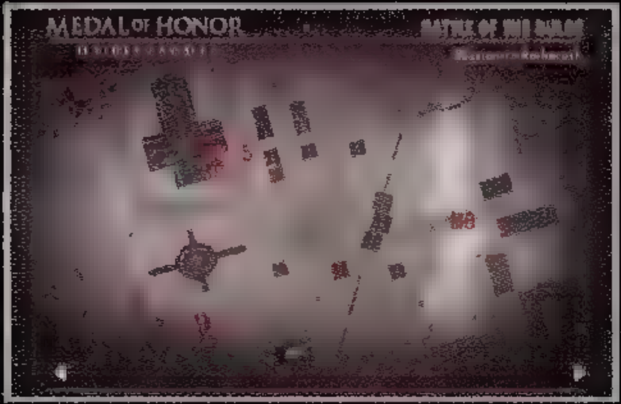
从Boss处获得。

第四章 Battle Of The Bulge（比利时突出部战役）

1 Mission To Rocherath

剧情简介 我听说纳粹军正逐渐丧失士气，大家都非常期盼能够速战速捷。OSS侦察到范·施切拉德就躲在比利时，一个法国抵抗组织的领袖曼农说她发现一些重要情报，不过她此时已经失踪了，现在我们必须前往她最后停留过的美军总部了解更多的情况。不知道范·施切拉德会不会在这里出现，有消息说驻守此处的德国将军卡帕霍夫（Kappelhoff）似乎跟他有所联系，我们必须顺着这条线索调查下去，不过此时好像有些不妙的预感！

任务 1：Eliminate Recon Unit Windmill



刚一开始，敌军就从前方纷纷杀入，不要试图击退他们，先躲在一旁吧！我军基地有个炸药开关，当敌军坦克靠近前方右侧小屋时就可以启动了，此处还有火箭组炮，待敌军坦克进入射程范围后，可启动开关重重地轰它，这样还未能摧毁它的话，就只能再动用火箭筒了。前往风车房之前，先收集好火箭筒弹药，比如我方基地和前方右侧小屋就有一些。小心潜到左侧的风车房，必要的话先干

掉前方几个敌人特别是机枪手再进入里头。到达风车房顶层后，一定要提防从下方杀上来的敌人。

任务 2：Fall Back To American Command Post

在风车房顶层拿到狙击枪后，来到外头环带狙击杀前方敌人，这边也有火箭筒，千万不可错过，我们需要用它来对付风车房下面的坦克。另外，在地图右侧也有辆虎式坦克绕着建筑群行进，弹药充足的话不妨也摧毁它。接下来前往地图左侧绿烟处，先不要进入建筑物中去，来到建筑物后方补足弹药特别是火箭筒弹药。

任务 3：Destroy King Tiger Tank

进入美军总部后，敌人会从外头两侧杀奔过来，建议赶紧破窗而出来到建筑物左侧，通过启动火箭组炮，干掉前头的敌军坦克，然后重新返回建筑物内，在二楼补足弹药，看准时机朝外头坦克猛轰，注意，期间不时会有一两个敌兵杀上来，先搞定他们再说。搞定它们后，如果还能节省下几枚火箭筒那就更好了，把它们留下来对付Boss。

任务 4：Obtain C2 In Church Tower

靠近教堂大门，里头的敌人会破门而出，击破他们。踏入教堂梯间，把一击破埋伏在窗外对面建筑物中的敌人，不断往上爬，直至梯间最顶层找到C2炸药。另外，途中有把狙击枪，要记得带上！

任务 5：Transmit Artillery Coordinate

过程参见任务 4。

任务 6：Destroy Town Bridge

回到教堂下方大厅，敌人会从右侧大门杀入，不要跟他们作过多纠缠，看准时机从右侧逃脱出去。对于外头建筑物中的敌人，建议一一解决掉，然后经由街道左侧小道与我军汇合。前方围墙和大桥附近聚集着敌人强大的火力，无视敌军坦克，直取杂兵。小心朝桥墩前进，当然这里也少不了敌人的骚扰，最后炸掉大桥。

Boss战：Eliminate Folker Kapp[illegible]

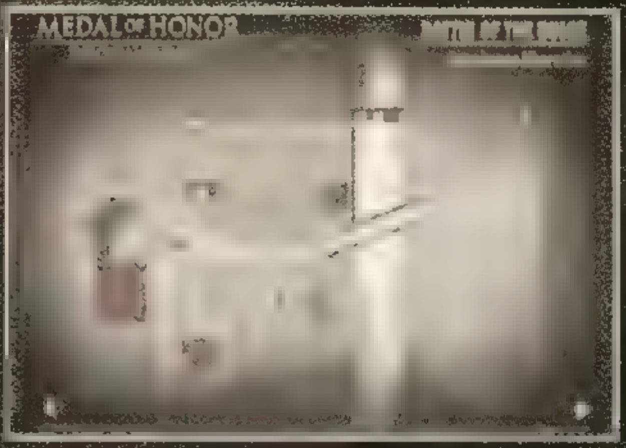
踏入大教堂梯间，仔[illegible]行踪，他就躲在梯间上层[illegible]接在下方瞄好准星击破[illegible]

[illegible]

从美军总部处获得。

[illegible] Farmhouse Liberation

剧情简介 这实在是太糟糕了，德军把我们打了个措手不及，我们不得不重新聚集力量。有情报显示，曼农被关押在附近的一个农场中。现在我们必须去把她给营救出来，不过敌军在此处重兵设防，而且范·施切拉德还派出他最信任的军官弗雷德·恩杰尔（Freder Engel）来审问她。时间非常紧迫，我们必须赶紧行动，把她活着救出来。



任务 1：Destroy 3 German Artillery Positons

这关的弹药补给同样是个问题，所以请不要随意浪费弹药，特别是狙击枪弹药。来到大桥附近时，你会发现大桥后方有两个守卫，最好不要从桥上直接突破，建议先从大桥两侧着手。击破大桥两侧远处的火力点后就可以守在桥中央等敌军前来送死。接下来我们就可以冲上前去，建议还是借由左侧桥下杀向对面圆楼，击破右侧建筑物附近的敌兵。炸破前方铁丝网后，会引来敌军的火力，还是老老实实退回圆楼去狙杀他们。杀入前方建筑群时，建议朝左侧坦克仓库移动，这边的火力点比较少，途中记得摧毁敌军长炮。在坦克仓库左侧可发现另一架长炮，不过要提防在右面大仓库上方窗口放冷枪的敌人（旁边小屋中火箭筒，后面对付敌军坦克用得着）。继续绕着大仓库前进，在前方即可发现最后一架长炮，不过要特别小心仓库的右侧拐角处，角落中和上方窗口都埋伏着敌人。

任务 2：Destroy King Tiger Tank

从坦克仓库后方绕到坦克尾部去，引爆炸药即可摧毁它。

任务 3：Rescue French Operative

一路干掉敌人来到大仓库后方，引爆右侧地下室的门，击败Boss后即可救出队友。另外，此处有火箭筒弹药供补给，一定要带上。

任务 4：Defend Farm And Destroy Approaching Tanks

此时敌军会每隔一段时间会冲进一批敌人，笔者建议大家守住仓库后方机枪不断杀敌，待坦克靠近时，然后抓住空隙给予击杀，搞定2辆坦克即可完成任务。

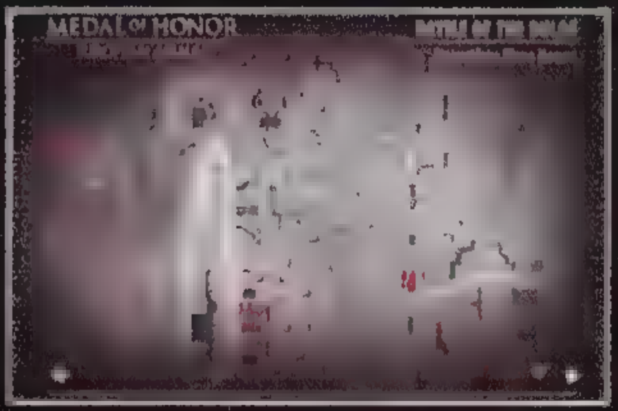
[illegible]minate Freder Engel

[illegible]吸引住Boss的火力，我们[illegible]

[illegible]

3 Operation:Virus House

剧情简介 曼农把范·施切拉德的原子弹计划告诉给我，从圣·纳泽尔、北非、俄国以及这里获得的所有情报都显示，他有可能把原子弹投向伦敦，不过由于此时此处的德军已经绝望了，他非常有可能选择在阿登地区引爆，这将导致成千上万的人死亡。现在，我们无论付出多大代价都必须尽快找到并阻止他。



任务 1：Radio Airstrike Coordinates

一开始就是硝烟弥漫的战场，到处都是分不清敌我的枪火，不要跟着大家一起向前冲，建议先跑到左侧去，逐一解决战场远处的敌兵，因为这边的火力相比弱些。待敌人明显减少后，我们就可以转移到右侧去，利用火箭组炮击破前方敌军坦克。接下来，朝前方绿烟处前进，联络上我方轰炸机，炸毁旁边敌军另一辆坦克。

任务 2：Destroy 3 Entrenched King Tiger Tanks

我们必须借助地面上的壕沟和散兵坑不断前移推进，也要小心这里头埋伏的敌人，集中从一侧突破吧，如果实在没把握的话，就先让队友去探探路。敌军后方共有4辆虎式坦克，其中有3辆是固定不会移动的，摧毁这3辆只需引爆其尾部的炸药即可，我们目标就是其余那辆会移动的坦克。摧毁它后，先不要急着去炸毁那3辆坦克，扫清后方的敌人再说。

任务 3：Find And Infiltrate German Underground Bunker

炸毁3辆坦克后，在跨入下一个战场之前，先到各处去找找补给物品，特别是医药包和火箭筒弹药什么的，尽可能多地留到后头使用，至于队友就不要帮他们治疗了，反正他们后面都派不上用场，而且本关也是最后一关了。下一个战场又会碰到2辆敌军坦克，不必冒险，在远处用火箭筒轰掉它们，其余的杂兵只要小心点应该就没什么问题。若想在关卡后头轻松对付Boss，这时你就要有意识地储蓄能量槽。爬上前方山坡，山坡上的敌军坦克会自动被我军轰炸机摧毁掉，不过不要贸然杀上去，上头两侧埋伏着敌人。干掉他们后，左侧小屋中会冒出两个机枪据点，小心解决掉他们然后把门炸开。通道前方又是一个机枪据点，而且其两侧都藏有敌人，同样这批次敌人搞定后，后方还会有一批敌人杀上来，要做好心理准备哦！

任务 4：Eliminate Von Schrader And Disable Dirty Bomb

倒计时开始后，就到了本关，也是游戏最难的部分，里面的敌军会一群群出现，先守在外头击退附近的敌人，而且有些还是会自动杀出来的，进入里面后，通常在掩体角落中都会埋伏，一定要细细侦察，对于冲出的敌兵群，可先用火力猛攻拿下几个，阻止他们全部杀上前来。尽量地多使用医药包也不要让自己轻易被击毙，以免自己辛苦攒下的能量槽化为乌有。干掉Boss后，回到之前通道里头的楼梯口，爬上去一直来到尽头处的操作室，取消引爆开关，任务完成。

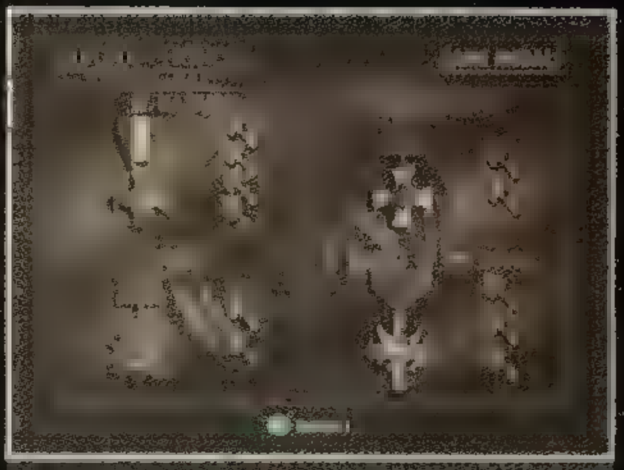
[illegible]

[illegible]问题，不行的话就要花大[illegible]跨入外头广场之前，要先[illegible]敌人，然后用保留下来的火[illegible]准据点等待Boss出现再给予猛[illegible]即中，我们就只能躲[illegible]拨敌人再伺机反击，除[illegible]没什么窍门了吧！

[illegible] Von Schrader's [illegible]

[illegible]战场的某个机枪据点碉堡之[illegible]

全任务达成／全勋章获得



ティアリングサーガシリーズ 贝维克传说
Berwick Saga
Lazberia Brave Story Episode Sechst ベルウィックサーガ

SEED

《贝维克传说》的二周目正在进行中，不知各位玩家进展得如何呢？这次我们放上由大花植木弥生所写的剧情梗概，相信会使得大家对剧情有个大致的了解，此外针对游戏中的常见问题，给出了一些回答以及自己的心得，当然对于一些隐藏秘密也不会错过。另外值得一提的是本作的成长率非常低，升级时武器技能值什么都不加是很常见的，因此尽量[illegible]的时候[illegible]，不过四五级之后也会遇到无论如何不升[illegible]一样的情形，此时也无须强求了。

结局评价

在游戏通关STAFF之后，会给出每个人的战斗数据，例如出战数、杀敌数、升级加的总能力等等，当然被捕获次数之类的也会有……此外还有游戏综合的评价，共有4项，每项的满值是35，具体如下。

功勋：尽量更好地完成任务，不要让同伴死亡或者被抓，NPC也不要出事。

名声：完成全部的依赖

行动：合成、赏金首、收集品等全部齐全

幸福：各个角色的相关情节全部发生，最后发生全部人物的END情节。

收集的奖励

其实行动所需的各项收集也都有自己的奖励，还是相当不错的。

全部赏金首：主角的剑和盾修理一次，最后一个赏金首モロ是在第11章"流刑の岛"左方中部的森林中，在本关结束前把剑和盾都用坏吧！

全部收集品：获得A级盾フォルエンデン，此外女仆クララ出现在保管室，身上带有4个携带袋（蓝色，无法取下），存放物品会方便一些……第14章无法使用，第15章可正常使用。

全部合成物品：修理道具リペアストーン一个。

全部合成武具：获得"整备の手引书"一本，可习得"武器手入"特技。

战死的补偿

作为系列的特色之一，战死的同伴是无法复活的，而在修道院后面的墓地则会增加战死者的墓。在墓碑处调查可得到战死时身上的物品，此外，也有一些强力的稀有装备是需要让同伴死亡才能获得的……

4	流星の护符	回避 +17
8	太阳の护符	命中 +17
12	月光の护符	附加特技"潜伏"
16	マオザウルフ	攻击数 +2 的斧

三个护符自然会让人想起《火炎之纹章 圣战之系谱》中那名震天下的三剑，其中的流星の护符还会最后一章敌人的身上看到。マオザウルフ是威力超强的斧头，如图所示，但是即使如此，付出这么多同伴的生命，不，就算只是一人也是不值得的！

游戏心得

本作上手是比较麻烦的，由于系统变化太大，即使是对前作很熟悉的玩家也会有些不适应。特别是初期，由于命中只和武器精度以及武器技能值有关，能提升命中率的主角的"指挥官"技能又无法在其他出击依赖中利用，如何打中敌人就是最首要的问题。方法之一是使用高精度的武器，不过数量有限，一般也不是很舍得使用；方法之二是装备提升命中的腕轮，不过同样数量有限，而且能装备腕轮的人不多；方法之三也是最现实的作法，那就是尽快提升武器的技能值！

与打倒或捕缚敌人才能获得经验值的设定不同，武器技能值的成长是随机的，只要不断使用，即使是没打中也同样可能成长，甚至还可以故意装备低精度的武器来减少武器的损耗。同样盾的技能值也是只要装备上并且敌人攻击命中即可能成长，不管是盾有没有发动。被敌人砍掉不少HP的话，正好让回复系的同伴尽快提升等级和神圣技能值，例如我的アイギナ第3章就已经转职了……至于弓箭手，不停射箭即可，注意弓和箭都是会损耗的，出击之前可准备大量最便宜的弓以及木の矢等等。当然最重要的是充分利用有关的敌人，没有时间限制的关卡就要打倒所有的增援，能破坏的城门之类的也不要放过。例如第3章上方山洞和下方湖边敌方出现的大量增援，就可以出现敌增援后堵住洞口，彻底利用完了再放下一个；至于司祭，先占住他们要去的教会之类的就可以阻止他们前进了。

此外初期资金匮乏，招个佣兵都得心疼半天，更不用说那天价的家具了。不过从开源节流入手，还是可以做到资金足够的。开源方面，能捕获的赏金首就不要轻易杀掉了，那可是几千块的差价，身上的杂七杂八的也能卖个千儿八百的；对能够换取赎金的帝国官兵当然也不放过，能抓就抓，身上有金货的敌兵是首要目标，逃走了就RESET（汗……）；住民依赖和出击依赖全部完成，还可以一边练级一边挣钱。说起来主要还是靠捕缚，除了上期已经说过的当身、魔弓等等，其实初期利用小偷的短剑也可以砍到轻伤，因为短剑是防御无视的。此外轻伤后要一次消减大量HP才比较容易导致敌方战斗不能，使用强力同伴攻击时要注意特技（例如连续之类）发动导致打死敌人。

节流方面需要注意的也不少，首先随着完成的依赖数量增加，商店中的物品售价也随之下降，由于商店中的物品是不会消失的，所以能以后买就以后买，初期就买一些最便宜和一定要用的（例如ヒール）……需要注意的是家具是不会降价的，而第13章结束后就不能去商店购物了，要在那之前买下自己需要的物品；反之，战场上的商店过关就无法再去了，因此最好全部购买下来。其次是佣兵，随着等级的提升佣兵的雇佣价格也会上涨，不过有意限制佣兵的等级也对他们的转职不利。好在主线的出击任务结束后雇佣费用减半，因此除了一定要在出击任务中登场的佣兵之外，其他大可等出击任务完成后再雇佣。由于佣兵加入骑士团不少需要雇佣和出击数，可专门以他们为主力去完成出击依赖；对于一些固定情节加入骑士团而又不能转职的佣兵，例如ファラミア，大可少雇佣他们。料理虽然作用明显，不过还是以实用为主，多考虑推荐的料理以及物美价廉的那些；最后要注意的就是可称得上奢侈品的军马了。

即使是最差的马，也会售价1000，而好马甚至售价上万，对于贫穷的シレン骑士团来说是笔很大的负担。而与此同时，战马的HP回复手段单一，价值上万的名马也可能被人几斧头砍死或者一箭射死，因此实际战斗中，除非是要赶时间、抢速度，否则还是老老实实下马来战斗吧！要记住，马只是用来移动的。（笑）正因为如此，骑着不会死亡的飞龙的龙骑士ラレンティア才会获得那么多人的青睐。当然，她其他各方面也相当不错，例如某经典战术，利用悬崖和空中只能投掷攻击来屈死第14章上方的大批骑士。

问题回答

Q：游戏中那些风属性追加1之类的箭有什么用吗？威力太低了。

A：用来对付相应属性－10的龙是个不错的主意。

Q：EX依赖有哪些？如何发生？

A：本作中的EX依赖共有4个，分别是シルウィス的"海の勇者"、ルヴィ的"骑士の夸り"、クレイマー的"夺われた宝剑"和フェイ的"ラーズの祭坛"。EX依赖发生章节不定，要想尽快发生就要注意以下几点：

1. 该同伴的相关情节全部发生。
2. 尽量多出击
3. 多吃喜欢的料理

Q：修理武器的リペアストーン一共可以拿几个？我的强力武器都坏了一堆了……

A：游戏中リペアストーン一共可以拿到5个，具体如下。由于数量有限，强力武具还是节省着用吧！至于有Ra标记的可放心用到坏，不会消失的。

1. 第2章出击依赖"实战训练"的敌方补给兵落下。随着回合增加他身上的物品也会增多，满了后就会离脱，要在那之前就封住离脱点，然后捕缚补给兵。当然，这就需要让アグザル出击以便让吊桥落下。
2. 第4章道具店中购买

3. 道具合成
4. 全部道具合成后的赠品
5. 第15章敌人身上

Q：据说图书馆中的アルムート就是那个铁甲兵？

A：从目前的种种迹象来看的确如此，此外第4章出击任务之前和他对话可得到精度の腕轮，第8章出击任务之前和他对话则可获得クリスナイフ。

Q：还有什么快捷键？

A：除了上期已经介绍的之外，还有如下的一些：

1. 矢、投掷武器持有多个相同的物品时，按□键可以选择"まとめる"来合并到一起，这样可以节省不少位置哦！
2. 按SELECT键可显示全体的血槽，让人一目了然。
3. 我方弩车出击时，在出击选择画面按LR键可以调整方向。
4. 在地图上按START键可以做标记。
5. 按R3键可直接查看作战目的。

●ENTERBRAIN●5月26日发售●SRPG●1人玩●DVD-ROM ●记忆容量1775KB●7140日元●http://www.enterbrain.co.jp/●

Berwick Saga

Text 文经 Design Joan

流程指南

由于详细的地图流程攻略篇幅和连载时间都很长，为了帮助大家快速通关，这里先给出各章的情节发生条件以及相关情报，以供参考。上期也大致说过了，每章的住民依赖都是在出击任务中完成的，因此要在每章的第一战出击之前先去接受各项住民依赖。而出击依赖则是在主线的出击任务完成后，且住民依赖的回报、收集品和赏金首的报告等等都进行完才会出现，此时可自由选择其一，完成后才能接受其他的出击依赖。分支情节是在出击任务和出击依赖之后，另外有部分和章节无关，需要其他原因才会出现，例如有人受重伤就会有"お休みください"的情节、捕获敌方有脸的小枪兵接下来会发生"负伤兵"的情节、骑士转职就有叙勋式等等。

第1章 战う理由

出击依赖

1. 非道の兄弟

本章出击任务结束后，在城下町发生。

2. 若き骑士たち

"非道の兄弟"结束后，在ヴェリア神殿发生。

支线剧情

1. 父と娘

"若き骑士たち"结束后　在大众酒场发生。

2. 汚名

"若き骑士たち"结束后，在城下町发生。

第2章 山贼讨伐

住民依赖

1. 妻の形见

エルバート存活，在剑と盾の店发生。

完成过程：本章出击任务中，打倒第11回合出现的ザーリアス，得到青水晶の指轮，战后再去剑と盾の店。

获得报酬：キルブレード

2. 恶党退治

在佣兵ギルド发生。

完成过程：杀死或捕获BOSSバレリントン。

获得报酬：3000元

3. [illegible]の药草

在修道院发生。

完成过程：在本章出击任务中探索地图下方的民家，得到药草，战后再去修道院。

获得报酬：ベジュタ草

出击依赖

1. 马泥棒を追え

本章出击任务结束后，セネ存活，自动发生。

2. 实战训练

"马泥棒を追え"结束后自动发生。

支线剧情

1. 醉いどれの骑士

"父と娘"事件发生过，且之前的住民依赖全部完成，在城下町发生。

第3章 司祭三人

住民依赖

1. 湖の落し物

在弓と矢の店发生。

完成过程：本章出击任务中派遣アグザル探索地图中央湖中的闪光处（3～6、10～14、18～22回合），得到象牙の手镜，战后再去弓と矢の店。

获得报酬：スナイプアロー

2. [illegible]

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中打倒或捕获ファルマー得到ダークヒール，战后再去收藏人之家。

获得报酬　2200元

3. 传说の猎犬

在大众酒场发生。

完成过程：本章出击任务中让ウォード与在右边森林中出没的ロダン对话，得到アンテイロプ，战后再去大众酒场。

获得报酬　アンテイロプの皮

4. アリーナの愿い

クリス存活，在ナルヴィア港发生。

完成过程：让クリス与20回合时出现的イストバル对话。

获得报酬：推荐料理3折

出击依赖

1. 王女と佣兵

本章出击任务结束后　自动发生。

2. 仔马と盗贼

"王女と佣兵"结束后，自动发生，记得本战要让セネ出击，并且让她制压。

支线剧情

1. 公子の手纸

之前的4件住民依赖全部接受，在执务室发生。

2. 图书馆の青年

之前的4件住民依赖全部接受，在ヴェリア神殿发生。

3. 海贼と少女

之前的4件住民依赖全部接受，且アグザル生存，在修道院发生。

4. 少女和仔马 1

"仔马と盗贼"中セネ出击过，并且现在存活，在马厩发生。

第4章

住民依赖

1. 三本の斧

在枪と斧の店发生。

完成过程：本章出击任务中打倒第14回合地图下方出现的3名盗贼得到三把斧子，战后再去枪と斧の店。

获得报酬　7200元

2. 帝国の盾

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中打倒或是捕获敌人收集三面旧式帝国丸盾，战后再去职人工房，其实之前获得的旧式帝国丸盾也算。

获得报酬：4200元

3. [illegible]の诗集

在大众酒场发生。

完成过程：本章出击任务中探索北面的闪

光处，战后再去大众酒场。

获得报酬：4000元

出击依赖

1. 下街の英雄

在城门发生。

2. カラーコード

シロック存活，在大众酒场发生。

支线剧情

1. 裏切り者

シェルバ和アイギナ还存活的情况下，在大众酒场发生。

2. イズモルの剑士

フェイ和ファラミア还存活，在大众酒场发生。

3. 骑士の叹き

ダウド还存活的情况下，在修道院发生。

4. 少女和仔马 2

"少女和仔马 1"发生过且セネ存活，在马厩发生。

第5章 城砦防卫

住民依赖

1. 顽固な老人

在食堂：川蝉亭发生。

完成过程：本章出击任务中让ウォード说得シビリアン（需要3次），并且让其活着过关，战后再去食堂：川蝉亭。

获得报酬　奇迹の护符

2. 亲心

クリス存活，在大众酒场发生。

完成过程：本章出击任务中让クリス说得第4回合出现的敌增援アーノルド，并且让其活着过关，战后再去大众酒场。

获得报酬：ブラッドルビー

3. 逃亡者

在佣兵ギルド发生。

完成过程：本章出击任务中捕获第3回合出现的ムンバ，战后再去佣兵ギルド。

获得报酬　2200元

4. 恋人

イゼルナ存活，在修道院发生。

完成过程：本章出击任务中让イゼルナ与エリック对话，并且让其活着过关，战后再去修道院。

获得报酬：レンジヒール

出击依赖

1. ルミエール

アデル存活，在执务室发生。注意出击依赖"ルミエール"和"山狩り"必须先选择前者，否则的话就不会再出现了。

2. 山狩り

在地下牢发生。

支线剧情

1. 少女和仔马 3

少女和仔马2发生过，セネ存活，且短剑熟练度到达20，在马厩发生。

2. 赏金稼ぎ

シルウィス还存活的情况下，在佣兵ギルド发生。

第6章 前线の街

住民依赖

1. 矿夫の意地

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中让我方人员与ゴンジー对话，战后再去职人工房。

获得报酬：2250元

2. 商人の赖み

在食堂：川蝉亭发生。

完成过程：本章出击任务中，在地图北面的素材店中得到ミスリルの发饰り，战后再去食堂：川蝉亭。

获得报酬：アークサファイア

3. 忘れ得ぬ人

在佣兵ギルド发生。

完成过程：本章出击任务中，用主角捕获ミーナス。

获得报酬：5000元

出击依赖

1. 幽灵部队

エルバート存活，在城内中庭发生。

2. 食料调达

在食堂：川蝉亭发生。

支线剧情

1. [illegible]

住民依赖全接受后，イストバル还存活的情况下，在食堂　川蝉亭发生。

2. 恶友は灭びず

アデル和レオン还存活的情况下，在大众酒场发生。

3. ベルスヴェール

ベルスヴェル还存活的情况下，在佣兵ギルド发生。

4. 见つめる瞳

在修道院发生。

5. 少女和仔马 4

セネ的转职事件，要求"少女和仔马3"发生过，セネ存活，且达到lv10、短剑20，在马厩发生。

第7章 公子救出

住民依赖

1. 雷神の矢

シロック存活，在弓と矢の店发生。

完成过程：本章出击任务中，让シロック访问地图左上的民家，战后再去弓と矢の店。

获得报酬：雷神の矢

2. 旅の一座

在大众酒场发生。

完成过程：本章出击任务中，访问地图左边的民家　战后再去大众酒场。

获得报酬　2000元

3. 忘れ物

セディ存活且已加入，在城下街发生。

セネ存活且セディ未加入，在城下街发生。

完成过程：本章出击任务中，相应地让セネ（セディ）访问地图右下的民家，得到手编みの帽子，战后再去城下街。

获得报酬：光の圣石

出击依赖

1. 访问者

自动发生。

2. 古の宝珠

在ヴェリア神殿发生。

支线剧情

1. 魔法骑士は[illegible]

住民依赖全接受后，エニード和ベルスヴェル还存活的情况下，在ヴェリア神殿发生。

2. 梦见る乙女

マーセル还存活的情况下，在剑と盾の店发生。

3. 眠りの调べ

シロック还存活，出击依赖"カラーコード"完成过，并在战斗中由シロック和BOSS交过手，在大众酒场发生。

4. 光と暗

在第三章曾让NPCグリム存活并访问教会，且现在オルウェン存活，出战记录为0，在ヴェリア神殿发生。

5. 谜の男

在城下街发生。

第8章 木马兵团

住民依赖

1.トネリコの木

ダウド存活，在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中，让ダウド装备着武器移动到右上的一颗树上得到トネリコの原木，战后再去职人工房。

获得报酬：トネリコの木

2.家族の绊

在食堂：川蝉亭发生。

完成过程：本章出击任务中，让主角和マーサ对话，再和メリル对话，最后让两人活着离脱，战后再去食堂：川蝉亭。

获得报酬：スチールヴァイン

3.永久の祈り

在ヴェリア神殿发生。

完成过程：本章出击任务中，让ウォード访问教会，4回合后シーマス出现，最后让其活着离脱，战后再去ヴェリア神殿。

获得报酬：キュアポーション

4.谜の小包

本章出击任务中，访问地图左边的杂货屋。

完成过程：战后去弓と矢の店。

获得报酬：アポロの弓

出击依赖

1.老兵は……

クリス存活，在军会议室发生。

2.武器屋の事情

マーセル存活，且之前发生过支线剧情"セシリー"，在剑と盾の店发生。

支线剧情

1.セシリー

住民依赖全接受后，マーセル还存活的情况下，且之前发生过支线剧情"梦见る乙女"，在剑と盾の店发生。

2.手纸

住民依赖全接受后，シェルパ还存活的情况下，在大众酒场发生。

3.代偿

支线剧情手纸发生过，シェルパ和ケイ在战场上对过话，且アイギナ存活，在大众酒场发生。

4.[illegible]

支线剧情"代偿"发生过，在佣兵ギルド发生。

5.追放

支线剧情"污名"发生过，且アーサー存活，在佣兵ギルド发生。

6.オルフェリア……

支线剧情"大众酒场"发生过，且シロック存活，在佣兵ギルド发生。

7.叹きの骑士

"老兵は……"结束后，クリス和エルバート存活，在クリス私室发生。

第9章 桥梁破坏

本章右下角山崖上的民家需要アーサー访问。

住民依赖

1.父と子

アデル存活，在执务室发生。

完成过程：本章出击任务中，让アデル访问桥旁边的民家，得到シグサの药草，战后再去职人工房。

获得报酬：ソーマの药剂

2.秘密工作员

在军会议室发生。

完成过程：本章出击任务中，让主角接近右上角的敌弓兵，战后再去军会议室。

获得报酬：4000元

3.帝国の枪

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中，得到3把帝国正式枪，战后再去职人工房。

获得报酬：3800元

出击依赖

1.[illegible]谷の恶魔

在军会议室发生。

2.兵站基地

在演习场发生。

支线剧情

1.古伤

住民依赖全接受后，アグザル还存活的情况下，在修道院发生。之后在战斗中让アグザル访问左边的民家，战后アグザル还存活，在ナルヴィア港发生后续事件。

2.疑惑

住民依赖全接受后，アーサー还存活的情况下，且之前发生过支线剧情"追放"，在アーサーの家发生。

3.伪り

アーサー存活，且在本章出击任务中访问过右下的民家，在アーサーの家发生。

4.男の纯情

第6章本章出击任务イストバル曾出战，且在本章本章出击任务中他和ソフィー交过战。战后，イストバル还存活的话，在务室发生。

第10章 女圣骑士

住民依赖

1.赠り物

クリス存活，在执务室发生。

完成过程：本章出击任务中，让クリス访问右边的民家，得到谜の荷物，战后再去执务室。

获得报酬：乙女の雕像

2.妻の肖像

クリス存活，在修道院发生。

完成过程：本章出击任务中，探索中央的民家，战斗后得到妇人の肖像画，战后再去修道院。

获得报酬：クロタロス

3.骑士と老婆

レオン存活，在下街发生。

完成过程：本章出击任务中，让レオン探索右下的墓地，然后选带有ビードロ这名字的一项，战后再去下街。

获得报酬：ブラッドルビー

出击依赖

1.[illegible]

バロウズ存活或是支线剧情"男の纯情"发生过，在军兵站部发生。本章让バロウズ出战并和クランプ对话可以获得スコーピオン和新型バリスタの矢。

2.见果てぬ梦

在剑と盾の店发生。

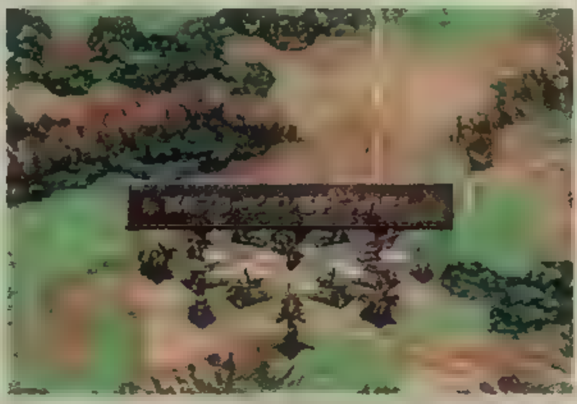
支线剧情

1.灯火

アグザル还存活的情况下，且之前发生过支线剧情"古伤"，在修道院发生。

2.姐妹

支线剧情"男の纯情"发生过，出击依赖"スコーピオン"中让イストバル和ソフィー对话。



第11章 流血の谷

住民依赖

1.传说の猎师2

之前"传说の猎师"事件完成过，在大众酒场发生。

完成过程：本章出击任务中让ウォード与在左下森林出没的ロダン对话，战后再去大众酒场。

获得报酬：ティグリスの皮

2.男の约束

在城下街发生。

完成过程：本章出击任务中让第10回合和第17回合分别出现的两名帝国骑士成功离脱（他们不会主动攻击你），战后再去城下街。

获得报酬：ドラゴンランス

出击依赖

1.流刑の岛

本章出击任务结束后，自动发生。

支线剧情

1.セレニア传说

本章出击任务结束后，在大众酒场发生。

2.おかしな二人

本章出击任务结束后，出击依赖"流刑の岛"结束后，且住民依赖"骑士と老婆"完成过，レオン存活，在执务室发生。

3.无责任な男

本章出击任务结束后，出击依赖"流刑の岛"结束后，出击依赖"スコーピオン"发生过，バウロズ存活，在军兵站部发生。

4.忘れ得ぬ人

本章出击任务结束后，出击依赖"流刑の岛"结束后，且住民依赖"忘れ得ぬ人"和"旅の一座"完成过，在城下街发生。

5.境界

本章出击任务结束后，出击依赖"流刑の岛"结束后，支线剧情"光と　"发生，オルウェン存活，且出击次数到达一定次数，在ヴェリア神殿发生。

第12章 暗の司教

住民依赖

1.シーメルの真珠

在季节市场发生。

完成过程：本章出击任务中探索左边河中的闪光处，得到シーメルの真珠，战后再去季节市场。

获得报酬：8000元

2.ボルニア亜麻

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中与右下的村民トラドール对话，得到ボルニア麻布，战后再去职人工房。

获得报酬：3个携带袋

出击依赖

1.异教の神

本章出击任务结束后，自动发生。

支线剧情

1.[illegible]

本章出击任务结束后，出击依赖"异教の神"结束后，オルウェン存活，支线剧情"境界"发生过，在执务室发生。

第13章 沈默の街

住民依赖

1.马屋の恼み

在军马取引所发生。

完成过程：本章出击任务中入手战场上所有的马，战后再去军马取引所。

获得报酬：リガ骏马

2.废材回收

在职人工房发生。

完成过程：本章出击任务中打倒第11回合出现的バリスタ兵，得到バリスタの废材，战后再去职人工房

获得报酬：ユグドの木

支线剧情

1.怒りの风

支线剧情"代偿"发生过，且シェルパ和アイギナ存活，在修道院发生。

第14章 集いし者

本章只有主线任务。

第15章 英雄传说

END剧情

骑士の心得

マーセル存活，且完成过出击依赖"武器屋の事情"。

[illegible]

ダウド存活，且曾在战斗中成功捕获敌人正太士兵。

背中で语る?

アデル存活，出击依赖"ルミエール"完成过，并且在战斗中让アデル与ルミエール对过话，然后发生过支线剧情"恶友は灭びず"，再成功完成过住民依赖"父と子"。

多くを语らず

ウォロー存活，且已加入。

一つの世界

オルウェン存活，且已加入。

少女の旅立ち

セネ存活，且已转职。

[illegible]

レオン存活，且支线剧情"おかしな二人"发生过。

强引な男

バロウズ存活，且支线剧情"无责任な男"发生过。

决别

アーサー存活，且支线剧情"伪り"发生过。

好敌手

ルヴィ、クリフォード、アーサー存活并且已加入，完成决别后出现

川蝉亭は

イストバル存活，且支线剧情"姐妹"发生过。

新しい世界

ゼディ存活，且已加入。

梦见る青年

クレイマー存活，且已加入。

海の汉

アグザル存活，且已加入。

潮风と共に

シルウィス存活，且已加入。

いつの日か

シェルパ和アイギナ存活，且支线剧情"怒りの风"发生过。

草原の调べ

シロック存活，且支线剧情"オルフェリア……"发生过。

母の爱

エニード、ペルスヴェル、イゼルナ存活，エニード已转职，ペルスヴェル已加入。

癒された心

ディアン存活，且已加入。

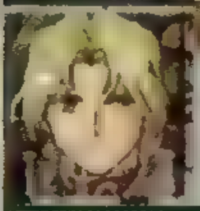
剑の守护者

フェイ和ファラミア存活，支线剧情"忘れ得ぬ人へ"发生过，并且在最终章得到神剑ヴリドラ。

同伴一览

同伴头像	同伴名	
拥有特技	个人拥有的特技，()中为需要满足条件才能获得的特技	HP … 精神 … 筋力 … 防御 … 俊敏 …
佣兵条件	可雇佣的条件	
入团条件	加入骑士团的条件	
转职条件	转职的条件	

リース



拥有特技	连续、指挥官、强健、上级装备
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	S / – / A / B / A
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	剑20、S盾20、勋功、名声达到一定值

ウォード

拥有特技	护卫、强健
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	B / – / C / C / C
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	–

リネット

拥有特技	手加减、愈し、支援、特殊支援、魔法回避、乙女の守り
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / B / B / – / S
佣兵条件	–
入团条件	第15章
转职条件	–

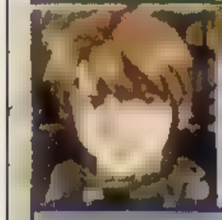
エルバート

拥有特技	挑发、弓回避、盾熟练
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / – / A / B / B
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	lv10，剑、枪、S盾20

クリス

拥有特技	狙击、马交换、爱马、武器手入
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	B / – / B / C / S
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	lv15，弓、石弓20，相关事件全发生且エルバート存活

アデル



拥有特技	待ち伏せ、投掷、フォーク、连携、盾熟练(lv7)
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / – / A / A / B
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	lv10，枪30、S盾20

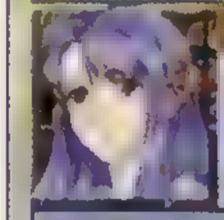
レオン

拥有特技	死斗、强健、连携、投掷（lv11）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / – / A / A / B
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	lv10，枪30、S盾20

シロック

拥有特技	连射、再攻击、先制射击（lv7）、三连射（转职时替换连射）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / – / B / C / A
佣兵条件	–
入团条件	第1章
转职条件	lv15，弓30

イゼルナ



拥有特技	愈し、上级装备（lv6）、咏唱（转职时）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	C / C / – / – / C
佣兵条件	–
入团条件	第1章出击任务"战う理由"完成
转职条件	lv10，神圣30

セネ

拥有特技	开锭、索敌、连续、探索、潜む、スリ取る、スリ取るII（转职时）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	C / – / D / D / B
佣兵条件	–
入团条件	第2章出击任务"山贼讨伐"中让リース和她对话，然后完成出击依赖"马泥棒を追え"。
转职条件	第3章出击依赖"仔马と盗贼"让セネ制压，然后发生全部"セネと仔马"剧情，lv10、短剑20后出现"セネと仔马4"，发生后转职并获得小马テイコ（攻击+1，防御+1，俊敏+5，爱马效果）。

アイギナ

拥有特技	精神集中、加护
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	B / B / – / D / B
佣兵条件	–
入团条件	第2章完成出击依赖"王女と佣兵"。
转职条件	lv15，风30

ダウド

拥有特技	气合、斧防御、强健、粉碎
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	B / – / A / A / C
佣兵条件	–
入团条件	第4章出击任务"撤退援护"中全部同盟兵全部离脱，完成后加入
转职条件	lv15，斧30、S盾20、M盾30

マーセル

拥有特技	盾熟练、护卫、大剑、手加减（lv15）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / – / B / B / A
佣兵条件	–
入团条件	第5章出击任务"城砦防卫"中让リース和他对话，且本战中アリューザ市民全部存活，过关后加入。
转职条件	–

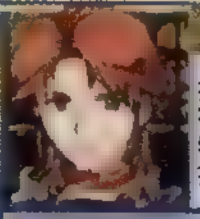
エユード

拥有特技	早熟、支援、精神集中（转职后）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	C / C / C / D / B
佣兵条件	–
入团条件	第6章出击任务"前线の街"完成后。
转职条件	精神5，完成和ペルスヴェル的两个情节

ヘロウズ

拥有特技	气合い、武器手入、全力移动、狙击（lv7）
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	
佣兵条件	–
入团条件	第8章出击任务"木马兵团"中友军全部离脱，第9章前往修道院后加入
转职条件	–

アルヴィナ



拥有特技	盾熟练、手加减、连续、投掷
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	C / – / A / C / B
佣兵条件	–
入团条件	第10章出击任务"女圣骑士"完成后加入
转职条件	–

ペラミティース

拥有特技	咏唱、追击、迷彩、当て身、自己回复
HP / 精神 / 筋力 / 防御 / 俊敏	A / D / B / C / C
佣兵条件	–
入团条件	第12章出击依赖"异教の神"完成后
转职条件	–

サファイア

拥有特技：加护、咏唱、自己回复、巫女の祈り（转职后）、女神の祈り（转职后）

成长率	
HP	C
精神	A
筋力	—
防御	—
俊敏	B

佣兵条件 第4章开始时在修道院

入团条件 第12章出击依赖“异教の神”完成后

转职条件 第12章出击依赖“异教の神”中

ラレンティア

拥有特技：索敌、手加减、连续、投掷、奇袭

成长率	
HP	A
精神	—
筋力	B
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第4章出击任务“撤退援护”中让リース和她对话，本关完成后在地下牢雇佣

入团条件 リース转职后

转职条件 —

ディアナ

拥有特技：连续、舍て身、怒り、见切り（lv20）、手加减（加入骑士团时）

成长率	
HP	A
精神	—
筋力	B
防御	B
俊敏	A

佣兵条件 第1章出击任务“战う理由”完成后在佣兵工会

入团条件 イゼルナ生存、lv10、斧30、和イゼルナ一定次数共同出击

转职条件 lv15、斧30

ウォロ

拥有特技：连续、死斗、略夺、大剑、居合

成长率	
HP	A
精神	—
筋力	A
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第1章出击任务“战う理由”完成后在酒场

入团条件 一定次数出击

转职条件 —

アグザル

拥有特技：泳ぐ、探索、强夺、粉碎、潜む

成长率	
HP	S
精神	—
筋力	S
防御	—
俊敏	S

佣兵条件 第1章出击任务“战う理由”完成后在佣兵工会

入团条件 第9章前一定次数出击，第9章出击任务“桥梁破坏”中前去左方民家和ドロス战斗获得“隐された财宝”，过关后完成剧情“古伤”即可加入

转职条件 —

シルウィス

拥有特技：强弓、先制射击、峰打ち、上级装备、狙击、潜む

成长率	
HP	A
精神	—
筋力	B
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第1章出击依赖“非道の兄弟”完成后在佣兵工会

入团条件 完成EX依赖“海の勇者”

转职条件 —

ルヴィ

拥有特技：早熟、斧回避、投掷（lv9）、连续（lv17）

成长率	
HP	D
精神	D
筋力	C
防御	B
俊敏	S

佣兵条件 第1章出击依赖“若き骑士たち”完成后在佣兵工会

入团条件 完成EX依赖“骑士の夸り”

转职条件 lv12、剑、枪、S盾20、和クリフォード多次一起出击

アーサー

拥有特技：武器手入れ、全力移动、舍て身、当て身

成长率	
HP	A
精神	—
筋力	S
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第1章出击依赖“若き骑士たち”完成后在佣兵工会

入团条件 多次出击后出现情节“追放”，完成后加入

转职条件 lv12、剑20、S盾20、M盾15

クレイマー

拥有特技：弓回避、笼手、鹰移动、大剑（转职或入团时）

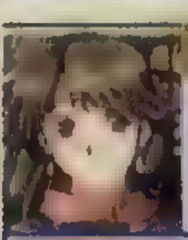
成长率	
HP	S
精神	—
筋力	A
防御	B
俊敏	B

佣兵条件 第2章出击任务“山贼讨伐”完成后在佣兵工会

入团条件 lv10，完成EX依赖“夺われた宝剑”后选择将バルムンク给他

转职条件 lv15、剑30

フェイ



拥有特技：连续、必杀、受け流し、居合、神舞剑（转职后）、大剑（转职后）

成长率	
HP	B
精神	D
筋力	B
防御	C
俊敏	A

佣兵条件 第2章出击任务“山贼讨伐”完成后在佣兵工会

入团条件 完成EX依赖“ラーズの祭坛”后下一章加入

转职条件 lv10、剑30、完成EX依赖“ラーズの祭坛”后下一章转职

デリック

拥有特技：手加减、斧防御、投掷

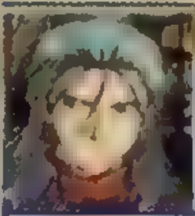
成长率	
HP	A
精神	—
筋力	B
防御	—
俊敏	B

佣兵条件 第2章出击依赖“实践训练”中不要打倒他，之后每章出击任务完成后出现在佣兵工会

入团条件 多次雇佣

转职条件 —

ファリミア



拥有特技：见切り、受け流し、居合、大剑、疾走

成长率	
HP	B
精神	—
筋力	B
防御	B
俊敏	A

佣兵条件 第3章出击任务“司祭三人”完成后出现在佣兵工会

入团条件 フェイ加入后出击一次

转职条件 —

クリフォード

拥有特技：盾熟练、挑发、ランス

成长率	
HP	B
精神	—
筋力	B
防御	C
俊敏	C

佣兵条件 第3章出现在酒场

入团条件 完成EX依赖“骑士の夸り”，ルヴィ转职后加入

转职条件 —

イストバル

拥有特技：狩人、潜む、迷彩、夜目、狙击（lv15）、追击（lv20）

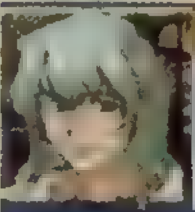
成长率	
HP	A
精神	—
筋力	B
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第3章出击任务“司祭三人”中让クリス说得他，过关后在佣兵工会雇佣

入团条件 第9章发生和ソフィー的剧情，然后完成本章情节“男の纯情”

转职条件 lv15、弓30

オルウェン



拥有特技：上级装备、归还（加入后消失）、改宗（加入骑士团后）

成长率	
HP	A
精神	C
筋力	—
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第3章出击任务“司祭三人”完成后在ヴェリア神殿雇佣

入团条件 出击一定次数，第11章“境界”事件发生，第12章出击依赖“异教の神”完成后加入。

转职条件 —

シェルパ

拥有特技：反击、护卫、强健、奇袭、大剑

成长率	
HP	S
精神	—
筋力	B
防御	B
俊敏	B

佣兵条件 第3章出击依赖“王女と佣兵”完成后在佣兵工会雇佣

入团条件 第8章出击任务“木马兵团”中和ケイ会话

转职条件 —

セディ

拥有特技：开锭、挑发、盗む、全力回避、探索、潜む、必杀II

成长率	
HP	C
精神	—
筋力	C
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第4章出击任务“撤退援护”完成后在佣兵工会雇佣

入团条件 雇佣费用到5000元

转职条件 —

ペルスヴェル

拥有特技：手加减、弓回避、连续

成长率	
HP	B
精神	C
筋力	—
防御	C
俊敏	B

佣兵条件 第6章出击任务“前线の街”中让エニード和他会话，过关后在下街雇佣

入团条件 第12章出击依赖“异教の神”中让他救出イゼルナ，过关后加入

转职条件 lv15、雷30

《贝维克传说》剧情梗概

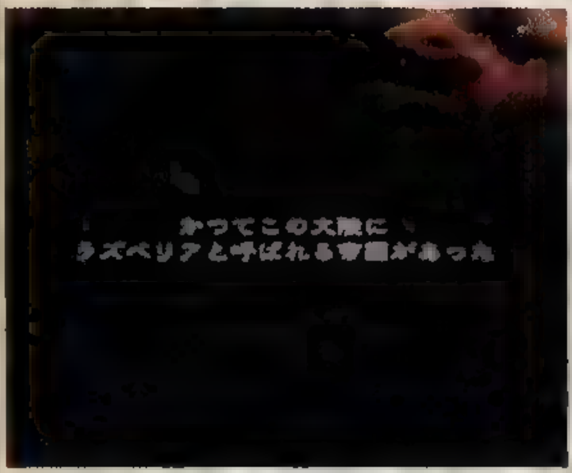
文：火花天龙剑 桂木弥生

有生命的地方，就有斗争。而只所以产生斗争，那就是人类之间，不，正确的说是生物之间有着不可调和的矛盾，这些矛盾是永恒的，只要生命与思想的存在，这些矛盾便会一直继续下去。生存矛盾、利益矛盾、信仰矛盾，人类的文化、历史就是在这些矛盾中发展、书写出来的。

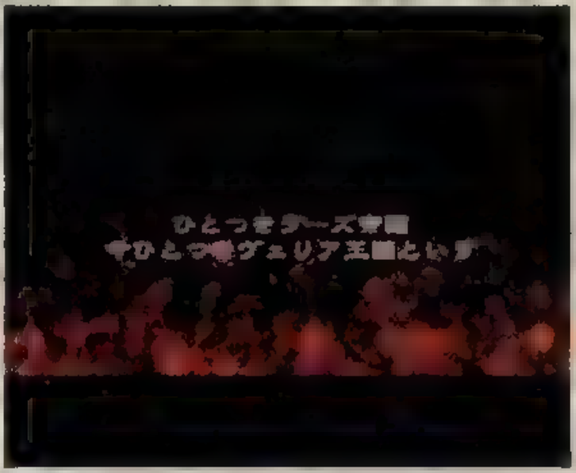
看完异世界书籍上所写的话语，学者迪林克·阿鲁姆特闭上眼睛坐在躺椅上，他抚摸着刚刚写好的《拉兹贝利亚年代记 第174章》慢慢地进入了回忆之中。那些曾经让他难以忘却的所见所闻就像是老电影重放一般一幕幕地再现在了他的眼前。

"回忆，这是人类最宝贵的精神财物之一，而这一段回忆更是我一生中最为重要的……"

历史



大约是千年以前，在我所生长的这片大陆——拉兹贝利亚大陆上曾经有过一个十分强盛的政权，现在的人都称它为"拉兹贝利亚帝国"。传说这个强盛帝国的开创人并非是拉兹贝利亚大陆本土的住民，而是一部分从有着"神之国"之称的"阿尔提西亚"来到此地的人。他们有着强大的法力，本土的住民害怕这种力量，所以称他们为"神之子"。拉兹贝利亚帝国建立了，"神之子"的后人们利用他们强大的魔法力支配着拉兹贝利亚大陆。国家虽然强盛富有，但国内同时有着严酷的阶级制度，也就是这种制度埋下了后来帝国灭亡的种子。盛者必衰，在这种严酷的阶级制度下成长起来的一代比一代腐朽无能的帝国统治者最终在帝国最繁荣的时期毁掉了它。东方强大蛮族的侵略，国内爆发的大规模奴隶反乱，内外交困的帝国就是这样瞬间毁灭了。由"神之子"统治的政权瓦解，拉兹贝利亚大陆开始了它新的历史。



拉兹贝利亚帝国灭亡后，由这个强盛帝国的后裔在大陆的东西两边

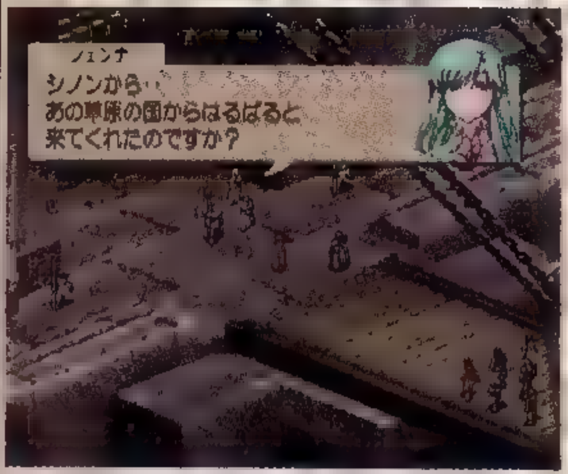
分别建立了贝利亚王国和拉兹帝国。两个国家虽然本都是从拉兹贝利亚帝国的灭亡中诞生，但建立贝利亚王国的人中多数为当年拉兹贝利亚帝国中的奴隶阶级，而拉兹帝国中则多数为当年拉兹贝利亚帝国中的统治阶级。并且更严重的是，两个国分别尊崇的是原本在拉兹贝利亚帝国神话中存在的一对夫妻神，他们就是贝利亚和拉兹。贝利亚教团和拉兹教团就这样成为了两个国家的国教。在神话中，贝利亚和拉兹虽然是夫妻，但妻子贝利亚似乎与丈夫拉兹的关系并不是太好，因此这两个教团之间的争斗也没有停止过。宗教控制了国家，以宗教的名义发动所谓的"圣战"；两个国家并存了500年也互相争斗了500年。为了对抗势力日益扩大的拉兹帝国，贝利亚王国与周边24个与自己信仰一致的诸国一起缔结了同盟。这个同盟以是收纳着各国誓约书的神殿所在岛屿的名字而命名，并代代以贝利亚王国国王为盟主，这就是现在的贝维克同盟。宗教控制了政治，同时也控制了人们的心，两个教派都在不断地向自己的教徒们灌输对立宗教是邪教，对立国家的人民是恶魔的理念，使两国人民从出生开始便互相敌视与怨恨。可是历史是前进的，人类的思想也是前进的，500年的争斗，让人们慢慢看清了宗教与政治的本质，明白了要将人性摆在哪种位置。这不仅是在各国的人民贵族中，就连两大教团中也出现了试图化解这长达500年的宗教矛盾的稳健派信徒，他们开始学着理解对方的宗教理念，试图走出一条和平共存的道路。

548年，近代史上拉兹帝国第一次对贝维克同盟发动了大规模的战争。而最终击退了有着强大军事力量的拉兹帝国的便是贝利亚的圣母——蕾亚莉·布隆提。传说，贝利亚的巫女是贝利亚女神的转生，所以她们便被教团的人们当成神一样的来崇拜着。蕾亚莉·布隆提，在她率领着自己组建的圣光骑士团和贝维克同盟的各国战士击退了拉兹帝国后，她便正式成为了贝利亚教团的核心人物，真正意义上的圣母。595年，贝利亚王国第32代国王哈梅尔突然逝世，一直以来性格强硬，政治手腕狠辣的摩尔迪亚斯4世继承了王位。摩尔迪亚斯4世登基后的第一件事便是清扫同盟内反对自己的势力。整整八年，摩尔迪亚斯4世确立了自己在国内的至高权力。然而，616年春，拉兹帝国又向贝维克同盟发动了新一轮的攻势。在伊西丝之森的战斗中，帝国方因为年轻将领塞普罗斯的大活跃，摩尔迪亚斯4世和他的10万大军几乎全部葬送在了此地。这之后，同盟军屡战屡败，一些公国也被帝国占领，就连贝利亚王国的首都巴雷姆坦也很快沦陷了。新即位的摩尔迪亚斯4世之子沃尔肯斯只得带着家臣们逃到了位于同盟南边的纳尔维亚公国，决定在此组成临时政权，以图对抗强大的帝国。

希浓公国是贝维克同盟中的一员，但是自从战争开始后，贝利亚王国主力军便连连败退，因此西部诸国组成了反帝国同盟，由迪亚那公国的贝尔纳德公爵任盟主，希浓公国的邦斯特尔公爵任副盟主。另一方面逃到了纳尔维亚公国的沃尔肯斯王国开始向西部各国发出命令，令他们速速派兵前往纳尔维亚，一同保护这个临时的政权。一向对贝利亚王家忠心耿耿的邦斯特尔公爵在自己分身乏术之时，决定派自己的儿子利斯以及自己手下的大将沃德率领百名精锐骑兵前往纳尔维亚公国。临行前，邦斯特尔百般的叮嘱利斯，不管是遇到什么困难或是危险，保护王家，忠于王家才是他们身为臣子最应该做的。尊重父亲，为人正直的利斯在对着自己手中的剑发誓后，便驱马向纳尔维亚奔去了。

在纳尔维亚

几天几夜的急行军，利斯和他的希浓的骑士们终于进入了纳尔维亚境



内。几日的连续奔波，就算是擅骑且能长时间骑行的希浓骑士团也疲惫不堪了，就在利斯等人决定先在村子中休整片刻时，一些从前线败退下来的逃兵已占领了这个存子，准备实施掠夺。为了保护村民以及救出来村子给村民治病的修女伊塞露娜，利斯等人带着一身疲惫投入到了战斗之中。在佣兵战士迪安的帮助下，修女伊塞露娜成功地离开了战场，因此利斯等人便可以无顾虑地安心作战，敌人只是一些从前线败退下来的散兵游勇自然不是希浓骑士团的对手。战斗结束后，利斯等人便护送着修女伊塞露娜前往了纳尔维亚城。

在城门前，傲慢无理的守卫没有理睬利斯一行。好在纳尔维亚公子梵米利昂和贝利亚王国的公主仙娜及时出现，这才解了处在尴尬局面的利斯的围。好客的梵米利昂将利斯一行安顿下来，并且将自己的秘书官缇安娜派给利斯，由她帮着利斯处理一切希浓骑士团的在城中的日常事务。安顿好人马，利斯稍加修正便前往王宫拜见暂住于此的贝利亚国王——沃尔肯斯。与国王沃尔肯斯的会面十分的不顺利，他十分不满希浓竟然只出兵百余人来勤王，并当朝羞辱了利斯，好在仙娜公主出面制止了沃尔肯斯的不当行为。虽然如此，但利斯的第一次面君还是就这样不欢而散了。

马匹被盗，城内住民屡遭附近的贼寇袭击，这一系列的事件都让利斯感觉这座纳尔维亚城并不像想像中的那样安定。罗兹奥克公爵告诉了利斯，自从国王沃尔肯斯来到纳尔维亚，这里就常常与帝国军发生战斗，部队大多都去了前线，后方的治安十分成问题。而且在利斯等人刚刚解决的“饮水中毒”事件中，又发现了拉兹教神官的身影，看来纳尔维亚现在已成为了一座危城。为了感谢罗兹奥克公爵对自己的照顾，利斯决定担当起保护纳尔维亚城的重任。就在此时，贝利亚的教团的神官长克埃丝克利亚找到了利斯，对利斯十分欣赏的她将自己惟一的养女交给了利斯，希望她能帮助希浓骑士团，而神官长的养女就是之前利斯等人救出的修女伊塞露娜。在秘书缇安娜的陪同下，利斯对纳尔维亚城有了一个全面的认识。他知道自己以后就要与这些朴实的人们一起相处，一起共患难，所以利斯也下定决定要保护他们，保护这座纳尔维亚城。

我想亲身的经历这场战争，因为只有亲眼看到，我才能将它们记录下来，可我只是个学者，我也不想让别人知道我，所以我选择了那副厚重的铠甲，为了收集资料，我加入了帝国军。我们这次的任务就是护送补给部队，但是这次是要路过纳尔维亚城，据说纳尔维亚城里有贝利亚的新任国王，还有仁厚的罗兹奥克公爵父子，

以及贝利亚教团的鲁波司教和克埃丝克利亚神官长，可以说那里是现在贝维克同盟的核心地。而且最近又听说那里来了个希浓的公子，他竟然自己请命以100骑击破了盘据在郊外，多达1000人的山贼团。我想见见这些人物们，便在部队路过纳尔维亚的时候，一个人偷偷的向着纳尔维亚的方向去了。纳尔维亚城的贝利亚神殿，这是我一直想来的地方，听说神殿中有座图书馆，里面有许多贝利亚的宗教历史书籍。今天我终于来到了这里，我决定一边在纳尔维亚收集资料，一边博览群书。一日我在图书馆碰到一名气质高雅的漂亮女性，从她的口中我得知她就是之前所听说过的那位利斯公子的秘书。我与她聊得很投机，也将我的心愿告诉了她，当她听了我对于帝国住民的讲述后，起初也是十分吃惊，但睿智的她很快就明白了过来，理解了在他们的对立方的人民们的心境。从她那里得知，利斯公子是个不可思议的人，他有着一颗善良忠诚的心，虽然他可能不会是一位能气吞山河的霸者英雄，但他很可能会是我心中理想的一名骑士，一位真正为天下百姓着想的英雄，我决定看看他，看看他到底是个什么样的人。为了这个，我重新穿上了铠甲走向了佣兵事务所。

贝利亚王国有个惯例，那就是王家会和贝利亚教团中号称是女神转生的巫女联姻，这样才能保证最至高无上的血统。这次也不例外，鲁波司教便拜托利斯带着教团中三位德高望重的司祭一起去迎接新一代的巫女——莎娜基亚·菲尔·布隆提。同时同盟内部的局面更加混乱了，海兰德公国就快沦陷，一旁的波露尼亚公国的内部也显出了要背叛同盟的迹象。可是现在的当务之急，还是要尽快将巫女接来，希望能和70年前的大战一样，借助巫女的力量扭转大局。三位老司祭虽然别扭，但在利斯一行人的护送下还是成功地的来到了神殿。在神殿中利斯见到了在当年内乱中已全灭了的圣光骑士团中的一员，那就是现在仅存的最后一名圣光骑士——帕拉米迪斯，从她的口中利斯知道了巫女不愿前往纳尔维亚。无奈，利斯只得返回纳尔维亚复命。但是真正的原因是因为巫女害怕现任国王沃尔肯斯，因为她感到在沃尔肯斯身后有一股强大的暗黑力量。可是巫女本人却十分想去纳尔维亚，想看看外面的世界，最后她与帕拉米迪斯商定了……

当年，在两大王国之间还存在着三个小国，这三个小国便是以神话中

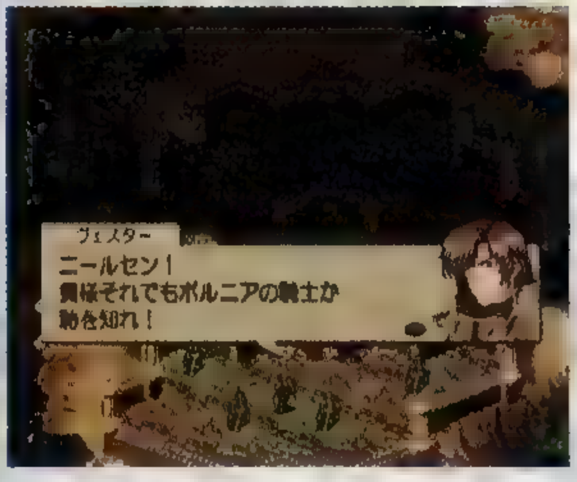
三位圣女的名字来命名的。两个大国的之间的政治斗争和互相进攻，早已慢慢的将这三个小国毁灭了，惟一现存的利亚那王国，也在前不久被帝国所灭，该国的公主艾姬娜在佣兵杰鲁巴的帮助下夺回了国家至宝的风魔法宝玉后便主动要求加入了救了自己的希浓骑士团，看着这位倔强的公主，利斯只能妥协，就这样利亚那公主艾姬娜也成了希浓骑士团的一员。在掩护海兰德公国的败兵撤退的战斗中，利斯遇到了一位帝国的女性龙骑士，她叫兰迪娅，是龙骑士之国帕西尔的龙骑士。帕西尔战败后，她被迫加入了帝国，但在帝国军中她看到了拉兹神官残忍屠杀异教徒的事实，从此她便下决心要借机离开帝国。战后，虽然利斯替兰迪娅向国王求了情，但兰迪娅还是以战俘的身份被关押了起来。波露尼亚叛变了，波露尼亚大军借着地型的优势很快就打到了纳尔维亚的边境——艾利沙要塞。国王沃尔肯斯最终放弃了御驾亲征的打算，所以便将出兵艾利沙要塞的重任交给了利斯的希浓骑士团。在利斯和梵米利昂两位公子的合力下，波露尼亚的大军终于退去。化解了这一危机，两个患难的好友共同举杯庆祝了这来之不易的胜利，同时梵米利昂也不得不佩服利斯出色的指挥能力，并且坦言了自己在军事指挥方面的确并不是一个能手。

我在纳尔维亚已住了数月了，一天在图书馆，我见到了一名蓝发少女，听她说，她想要找一些有关魔法资料的书，虽然我不懂魔法，但还是将有关魔法的三个魔法国家的历史告诉了她。后来我才知道，原来她就是海兰德公国的公女，她的母亲便是罗兹奥克公爵的女儿，而她就是罗兹奥克公爵的外孙女艾妮德。身为骑士武人之后的她，我看得出她对魔法很感兴趣，可能她身上真的有魔法的潜力吧。说起来，她现在似乎也是希浓骑士团的一员，的确，在上一次解救卡拉莉娜公爵夫人和艾妮德时是利斯公子代替分身乏术的罗兹奥克公爵前去营救的。似乎，她和经常来图书馆的佣兵魔法师贝斯维尔关系不错，我祝愿她在他的帮助

下能早日成为魔法骑士。

前些日子，我听到消息，西部同盟在几场大战役中获得了全胜，有效地重创了帝国。但是，西部同盟的盟主贝尔纳德公爵在来到纳尔维亚向国王沃尔肯斯汇报了战况后却被以“意图谋反”之罪定了死刑。不过后来在公主仙娜的百般劝说下，国王才将死刑改为流放，准备永远地将贝尔纳德公爵软禁起来。我不明白，为何这位贝维克同盟的大英雄为何会遭到这样劫难？查阅了贝利亚的历史，再问过了一些长者后，我慢慢对这件事有了一个新的认识。贝尔纳德公爵原本是先王摩尔迪亚斯4世的弟弟阿雷斯王弟的长子。因为第32代国王哈梅尔遭到了暗杀，国内一片混乱，各大政治派系纷纷指责对方是杀害国王的凶手，就在这将要剑拔弩张之时，王弟阿雷斯站了出来将暗杀父王的大罪一人揽过，希望可以制止这场内战。摩尔迪亚斯4世顺利登基后处死了阿雷斯，意图安定国内局式，可谁知支持阿雷斯王子的政客很快便推举了当时还是12岁的贝尔纳德为盟主，组成了阿雷斯同盟意图夺取王位。最终，摩尔迪亚斯4世平定了当时那场被称为“流血的8年”的内乱。内乱平定后，贝尔纳德被流放了12年，他的家人，他的弟弟妹妹也都在战乱中失去了音信。在确定了贝尔纳德并无再次谋反之意后，摩尔迪亚斯4世解放了贝尔纳德，此后他便被迪亚那公王收为养子，现在的他就是迪亚那的公爵了。如鬼神般的军事才能，杰出的政治才能，让他那个现在身为国王的堂兄感到十分害怕，他嫉妒贝尔纳德，害怕他，为了保住自己的王位，他才决定将这位完全可以决定战争胜负的大英雄定罪。仙娜公主和贝尔纳德是有着婚约的，两人自小相识，早已是互有爱意，在这次事件要不是仙娜公主顾全大局进言劝阻其兄，贝维克同盟的命运真的会就此改写。看看王家的这两兄妹，似乎真验证了一句流传在民间的谚语：“国王沃尔肯斯继承其父母的缺点，公主仙娜却继承了父母的优点。”

波露尼亚的动乱



为了收集帝国方的资料，我参加过帝国军。为了收集同盟方的资料，我在纳尔维亚当起了佣兵。在经历了这么多的战斗后，我认为可以结束这场战争的除了已被软禁的贝尔纳德公爵，再就是希浓的利斯公子了。这位和我年龄相仿的公子对王家忠心耿耿，军事才能优秀，是同盟中惟一不亚于贝尔纳德公爵的才俊。但是，就是这样一个优秀的人材，他会不会遇到和贝尔纳德公爵的一样的遭遇呢？我要亲眼看看，看看这场战争中还能显露出多少政治上的丑陋，所以我决定加入希浓骑士团，随他们一起在前线上战斗。在希浓骑士团的努力下，终于救出了波露尼亚的公子维斯塔。又成功的掩护了自军部队脱离，切断了北方与纳尔维亚连接的大桥，通过这一场场激烈的战斗，我又对这场战争有了更加深入的了解。

救出维斯塔公子后的一天夜里，狂风大作，屋外下起了大雨。就在这时，一位红发的女骑士来到了利斯的官邸。女骑士叫艾莉斯，是已被帝国俘虏了的艾普斯将军的副官，她收到消息，帝国军准备将将军押往帝都，所以希望希浓骑士团可以出兵救出将军。利斯相信了艾莉斯的话，根据她所说的情报准确地的突击了敌人关押俘虏的据点，救出了艾普斯将军。可是，艾普斯将军却表示自己从来没有过女副官？这到底是怎么会事呢？就在此时，利斯收到了艾莉斯的一封信，看了信后，利斯这才明白，这位女骑士是波露尼亚的骑士，因为看不惯帝国军残酷的对待俘虏，所以才以化名潜入纳尔维亚将情报透露给了利斯。波露尼亚的女骑士……难道她是？！

从维斯塔公子的口中得知，利德公爵并非是有意谋反，他一定是被人用魔法操纵了，而之前和利德王接触频繁的一个叫阿鲁马基斯的术师是最可疑的。要有效的打击帝国，必须先平定了同盟内部的内乱，那么波露尼亚必须要夺回。就这样由利斯任主攻，维斯塔公子协助的波露尼亚夺回战役开始了。此时，在他们面前出现的便是波露尼亚最强的骑士——有着贝维克同盟最强24人之一称号的女圣骑士阿露维娜。一心忠于利德公爵的阿露维娜，自己也不愿为帝国卖命，但她又无法违备利德公爵的命令，因此在这场战斗中她已做好了必死的准备。维斯塔公子不想与阿露维娜为敌，且阿露维娜又是一名不可多得的将才，所以他决定率领着自己的骑士团在利斯大军的掩护下冲进城中说服阿露维娜，向她说明现在的利德公爵是被人控制的。面对维斯塔公子，阿露维娜最终还是被说服了，她决定在战争结束之前先留在希浓骑士团。而此时，利斯也发现原来当时那位名叫艾莉斯的女骑士就是阿露维娜啊！

世事总是有喜也有忧的，利斯的努力得到了王家的认可，他被受封为大领主，借着这个机会，他以自己受封所得的领地和财物换取了被关押着的兰迪娅的自由，从此兰迪娅也加入了希浓骑士团，成为了利斯最得力的助手之一。同时，没了贝尔纳德公爵的西部联盟很快便在帝国大将塞普罗斯的攻击下土崩瓦解了，就连利斯的父亲邦斯特尔公爵也……忍住悲痛，利斯接受了仙娜公主的委托，那便是秘密营救贝尔纳德公爵。在冲入关押贝尔纳德公爵的城堡时，利斯看见了自己的杀父仇人塞普罗斯。一阵对剑后，不擅步战的塞普罗斯败下了阵来，就在利斯要给他最后一击时，兰迪娅却挡在了他的面前……无法理解这到底是为什么的利斯，在缇安娜的带领下见到了之前离开骑士团的兰迪娅，从兰迪娅的口中，利斯才知道一切的始末。原来，塞普罗斯就是贝尔纳德的亲生弟弟，当年贝尔纳德被流放，塞普罗斯的姐姐，也就是阿雷斯王弟的长女阿娜丝塔西亚，带着塞普罗斯逃到了拉兹帝国。在那里阿娜丝塔西亚成为了帝国皇帝库雷曼的皇妃。皇帝库雷曼一直没有子嗣，现在的皇太子法萨尔只是他的养子。阿娜丝塔西亚入宫后为皇帝生了一名皇子，这对法萨尔是极大的威胁，所以法萨尔就急忙联络了拉兹教团的教皇乌鲁巴努斯一起主张对贝维克同盟发动战争，想借此来把持住朝政。皇帝库雷曼近几年身体越来越坏，早已将政事交于了法萨尔和教皇乌鲁巴努斯，所以他们才能肆无忌惮的进行自己的计划。伊西丝大战后，塞普罗斯开始想办法阻止这场战争，因为他知道这场战争如果让法萨尔得势，自己的姐姐和侄子就会有生命危险，而且现在他又得知自己的兄长依然健在，这更坚定了他结束战争的决心。所以兰迪娅认为，利斯不可以伤害塞普罗斯，因为他将是结束这场战争的关键。深明大义的利斯自己也清楚，父亲的死也是为了和平能快些到来，他说服了自己，放弃仇恨和塞普罗斯与贝尔纳德一起为两国的和平而努力。

维斯塔公子攻打波露尼亚失败，自身下落不明！得到了这一消息，纳尔维亚立刻做出了反映，将由利斯率大军主攻波露尼亚，阿露维娜率部队搜索维斯塔公子。此时在波露尼亚，术师阿鲁马基斯也显出了他的原形，原来他就是拉兹教团四司祭之一的蛇王——阿鲁马基斯，就是他用幻术控制了利德公爵。阿露维娜成功地找到了维斯塔公子，并且得到了可以恢复他体力的圣水。维斯塔公子饮了圣水，骑上他的战马和阿露维娜一起杀向了波露尼亚城。阿鲁马基斯被打败后，利德王慢慢恢复了神智，但要完全恢复还需要在贝利亚神殿中休养些时日。通过这一战，阿露维娜和维斯塔两人都意识到了对方才是自己最关心的人，看到这一场景，曾经是维斯塔恋人的缇安娜欣慰的笑了。可能之所以她在半年前离开维斯塔，且之前不愿与维斯塔再见面，就是因为她发现维斯塔不适合自己，而且有一个适合维斯塔的女性一直都对他抱着好感。

英雄传说

莎娜基亚·菲尔·布隆提16岁生日那天，就是她身上的贝利亚之力觉醒的时刻，意识到这一点的拉兹教司祭拉斯普金突然的对贝利亚的圣地发动了进攻，在那里包括巫女莎娜基亚和大神官克埃丝克利亚的修女们都将被拉斯普金当做异教的魔女而处以火刑。得知这一消息的利斯和圣光骑士帕拉米迪斯一起连夜赶往了圣地，争取在火刑开始之前救出修女们。就在拉斯普金使用自己得意的炎魔法对巫女莎娜基亚进行火刑时，莎娜基亚体内的贝利亚之力觉醒了，在力量的结界下拉斯普金和暗黑神官的魔力全被封印了，但是莎娜基亚的力量还很弱，只能暂时封印住暗黑魔力，赶在封印之力消失之前，利斯打败了号称拉兹教团四大司祭最强者的拉斯普金。莎娜基亚·菲尔·布隆提，原来就是一直在修道院出没的佣兵修女莎菲娅。当时利斯拜访过她后，她便对利斯有了好感，而且也十分想到外面的世界看看，所以才假扮成修女来到了纳尔维亚。尊重巫女自己的意见，鲁波司教将莎娜基亚拜托给了利斯，希望她可以在以后对拉兹教团的战斗中帮助利斯，而身为莎娜基亚保护者的帕拉米迪斯也成为了希浓骑士团的一员。

619年，秋，贝维克同盟的西部虽然因为失去了贝尔纳德而一度被帝国占领，但是最近新出现的民众解放军“贝利亚自由军”在有着“塞利尼亚少女”之称的领导人的带领迅速的夺回了失地。这期间，帝国所损失的兵将多达2万，而与此同时，在帝国内部，对这场战斗给帝国带来的巨大消耗所不满的政要也越来越多了。“塞利尼亚少女”很快便和国王沃尔肯斯取得了联系，并且国王沃尔肯斯也同意了“塞利尼亚少女”去与帝国和谈的提议。就在“塞利尼亚少女”将要出发前往时，前线传来了很糟糕的消息，罗兹奥克公爵父子被帝国军大败，而且罗兹奥克公爵还受了重伤。罗兹奥克公爵是现在贝利亚王国的重臣，是绝不可以失去的，为此国王沃尔肯斯派利斯率军前往巴顿街掩护罗兹奥克公爵撤退。担心利斯此役安危的仙娜公主私自将王家的圣剑交给了利斯，祝愿他能早日归来，可就是这一幕偏偏被路过的“塞利尼亚少女”看到了……

罗兹奥克公爵如自己的父亲，梵米利昂公子又和自己亲同手足。为了掩护他们成功脱离战场，利斯和他那不足千人的希浓骑士要面对着的是如潮水般不断涌来的数万帝国军。为罗兹奥克公爵脱离争取到了时间，但利斯等人也被死死围困在了巴顿之街，就当一切将要绝望之时，帝国军却突然撤走了。难道是“塞利尼亚少女”的和谈起到了作用？利斯带着疑问回到了纳尔维亚。

所谓的和谈，其实只是一个交换，那就是将“塞利尼亚少女”交给拉兹帝国，然后以此作为条件来换取和平。而帝国方真正的目的就是为了能将这个带动民众的“塞利尼亚少女”定以魔女的罪名处以死刑，而“塞利尼亚少女”的真正名字就是莉妮特，也就是利斯的义妹。得不到国王沃尔肯斯的帮助，利斯也明白了这就是所谓的政治。不想连累同伴们的他，一个人骑上希浓的骏马向着关押莉妮特的城镇奔去了。“为什么？大家会在这？”路过萨拉村时利斯眼前出现的是缇安娜和希浓骑士团的各位。一年前，希浓骑士团到来萨拉村，在这打了他们在纳尔维亚的第一仗，现在大家又来到了这里，是为了利斯，为了自己最爱的朋友利斯而去赴汤蹈火。就在希浓骑士团重新整合出击之时，在他们前面，维斯塔和梵米利昂早已将通往关押莉妮特的要塞的道路打通。三位公子又集合在了一起，这次他们要合兵一处，一起救出莉妮特，就算是违备了国王的旨意也在所不辞，因为，这就是友情！

打倒了拉兹教团四司祭之一的哥尔顿，利斯救出了莉妮特，就在这时，贝尔纳德率军赶到了，也带来了三位公子因为违备旨意而被定为反乱者的坏消息，而曾经策划救出贝尔纳德的仙娜公主和两位公子的父亲也被关押了起来。一直以来，莉妮特能出色的组织贝利亚自由军都是贝尔纳德公爵的帮助，可以说贝尔纳德公爵才是现在贝维克同盟24国人民心目中真正的王者，明白了这一点的三位公子同时向贝尔纳德公爵宣誓，从今日起要和他一起结束战乱。此时此刻，帝国内部也发生了翻天覆地的巨变，皇帝库雷曼驾崩，教皇乌鲁巴努斯开始准备对皇妃阿娜丝塔西亚和年幼的皇子下毒手。勇敢的阿娜丝塔西亚在一些稳健派政客的帮助下只身带着儿子逃出帝都成功的和弟弟塞普罗斯汇合。就这样，帝国现在分为了以教皇乌鲁巴努斯为首的保守派和以皇妃阿娜丝塔西亚为首的革新派。

同盟内部发生了巨变，感觉到自己王位受到贝尔纳德威胁的沃尔肯斯开始与拉兹教团联手，此时的纳尔维亚城中已满是帝国兵和拉兹神官。一切在纳尔维亚开始，一切又在纳尔维亚结束，曾经由三位公子保护的城市，现在就要由他们一起夺回。另两位公子负责城外作战，而利斯则直接杀入王宫，救出公主和两位公爵。王宫的守卫虽然森严，但已挡不住现在的利斯军团，就在王宫大厅将要被突破时，一直以来在沃尔肯斯身边的军务卿贝尔曼现出了他的原形。原来他就是拉兹教团四司祭的最后一位，一直有着绝大野心的亚格拉姆。果然还是被仙娜公主说中了，之前她就觉的军务卿贝尔曼和以前有很大的不同，原来真正的贝尔曼早已被亚格拉姆杀死。没了利用价值的沃尔肯斯被亚格拉姆轻松杀死，之后他又招出了自己的直属魔法部队，要在这里和利斯决一死战。

剧终

同盟一方因为贝尔纳德和3位公子的活跃，夺回了纳尔维亚城，并且由仙娜公主暂为摄政。而帝国那一方面，急率6万大军回国争夺皇位的法萨尔却被只有2万余众的塞普罗斯大败。最终，这位一直都被人利用的皇子在逃亡的过程中被部下杀害了。与此同时，塞普罗斯的副官阿克托尔率军攻打帝都，在民众支持下救出了被囚的稳健派的神官们。帝都解放，旧的教会统治体制被推翻，教皇乌鲁巴努斯逃亡，下落不明。在两个国家都平定了内乱后，一直执力于大陆和平的两位女性——贝利亚的公主，现贝利亚摄政女王——仙娜，原贝利亚的公主，现拉兹皇太后——阿娜丝塔西亚，走在了一起。这两位伟大的女性在这场战争的始发地——萨利基亚要塞签订了和平条约，史称萨利基亚条约。

拉兹帝国，年幼的玛纳利斯皇子登基，其母阿娜丝塔西亚摄政，由阿克托尔任宰相，大将塞普罗斯则辞去官职去了遥远的北方，因为他认为自己的存在很可能会给大陆再带来战乱。

贝利亚王国，贝尔纳德公爵与仙娜公主完婚，成为了贝利亚王国的第三十五代国王。同时，波露尼亚公子维斯塔也与圣骑士阿露维娜完婚。原希浓公子则被封为塞利尼亚公王，原希浓领土并入塞利尼亚王国。而且利斯还在贝尔纳德王和仙娜王后以及所有人的祝福下和自己的义妹，原塞利尼亚的公主莉妮特结合在了一起。

想的似乎……多了一些……不知不觉的又想起这些事了……见证了这历史的转折点，看到了人们在战争时期的努力和他们心中的闪光之处，我感到十分荣幸。长达500年的战争，真的会就此结束吗？我真的不知道，可能真和那本异世界书籍上所写的一样。但是，我知道，就算是战争再发生，也会有人去制止它，平息它，也一定会有人站出来让互相敌对仇视的两方化解仇恨、携手开创未来。

迪林克·阿鲁姆特，他站了起来，吹灭了眼前将要灭掉的油灯，接着又换了一盏新的油灯，然后便坐到了他平时写作的书桌上。“姐妹”、“老兵”、“东方的剑士”、“海之勇者”、“无法忘记的人”等等，这些小标题出现在了他的文章中。

“或许，一部史诗，一段英雄传奇会感染很多人，但在历史的潮流中并不只有这些‘英雄’才是最闪光，最出色的。一个小小的士兵，一个居住在城里的百姓，在这种战争年代里，他们也都在演出着属于自己的故事。我要写，我要用自己的笔将我在这场战争，将我在纳尔维亚碰到过的士兵和百姓们的生活写出来，因为他们才是最可爱的人。”

第二回 攻略展开

出击依赖"王女と佣兵"

战略简介

整个版图并不算大，战斗开始时，只要不断往下逃走就可以。不过要注意在崖上角色的回避会变成0，必须尽快逃离敌人的攻击范围。另外，在逃走时，シェルパ最好能够将武装解除，因为ブリムランガー会令他的回避能力尽失，增加危险。

在アイギナ与ロゼリー交谈后，援军就会出现。由于是探索版图，刚成为佣兵的イストバル的技能"夜目"将会大派用场。由于版图不大，骑兵不用必定出击，反而可以让步兵队提升等级，若要加快作战节奏，派出セネ可以直接将城门打开，不过也可以靠攻击城门来增强角色的武器技能。敌兵数目基本并不多，只要小心处理，危险并不大。只要不接近，版图右方的增援并不会主动出击，因此可以不理。但若要赚取经验值，大可在占领目的地前，将他们消灭。首领アナックス的防御力虽然高，不过只要利用アイギナ的魔法和技能"精神集中"，就可以将他轻易击倒。

新登场角色	アイギナ、シェルパ
胜利条件	压制砦
战败条件	アイギナ或シェルパ死亡/アイギナ死亡或被捕
出击角色	アイギナ、シェルパ
我方增援	6人(アイギナ与ロゼリー对话发生后登场)

获得道具
战斗完结后パラスリアナ

对话		
アイギナ	→	ロゼリー(交谈后我方增援出现)
アイギナ	←→	シェルパ(二人邻接后自动发生)

商店情报
—

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	レナックス	帝国骑士	13	—	—
1	第三补给部队	帝国弓兵	7	1	—
2	第三补给部队	帝国枪兵	6	1	—
增援A	第2回合				
	第三补给部队	帝国枪兵	4–5	2	—
增援B	第3回合　增援D出现后3回合				
	第三补给部队	帝国枪兵	6–7	1	—
增援C	第4回合、增援D出现后1回合、增援D出现后5回合				
	第三补给部队	帝国枪兵	4–9	1	—
增援D	アイギナ与ロゼリー对话发生后				
	第三补给部队	帝国枪兵	6–7	4	—
增援E	增援D出现后2回合				
	第三补给部队	帝国石弓兵	8	1	—
增援F	增援D出现后4回合				
	第三补给部队	帝国枪兵	8	1	—

战后剧情	发生地点	备注
アイギナ加入骑士团	执务室	自动发生
シェルパ成为佣兵	—	シェルパ生存
仔马と盗贼	军马取引所	—

出击依赖"仔马と盗贼"

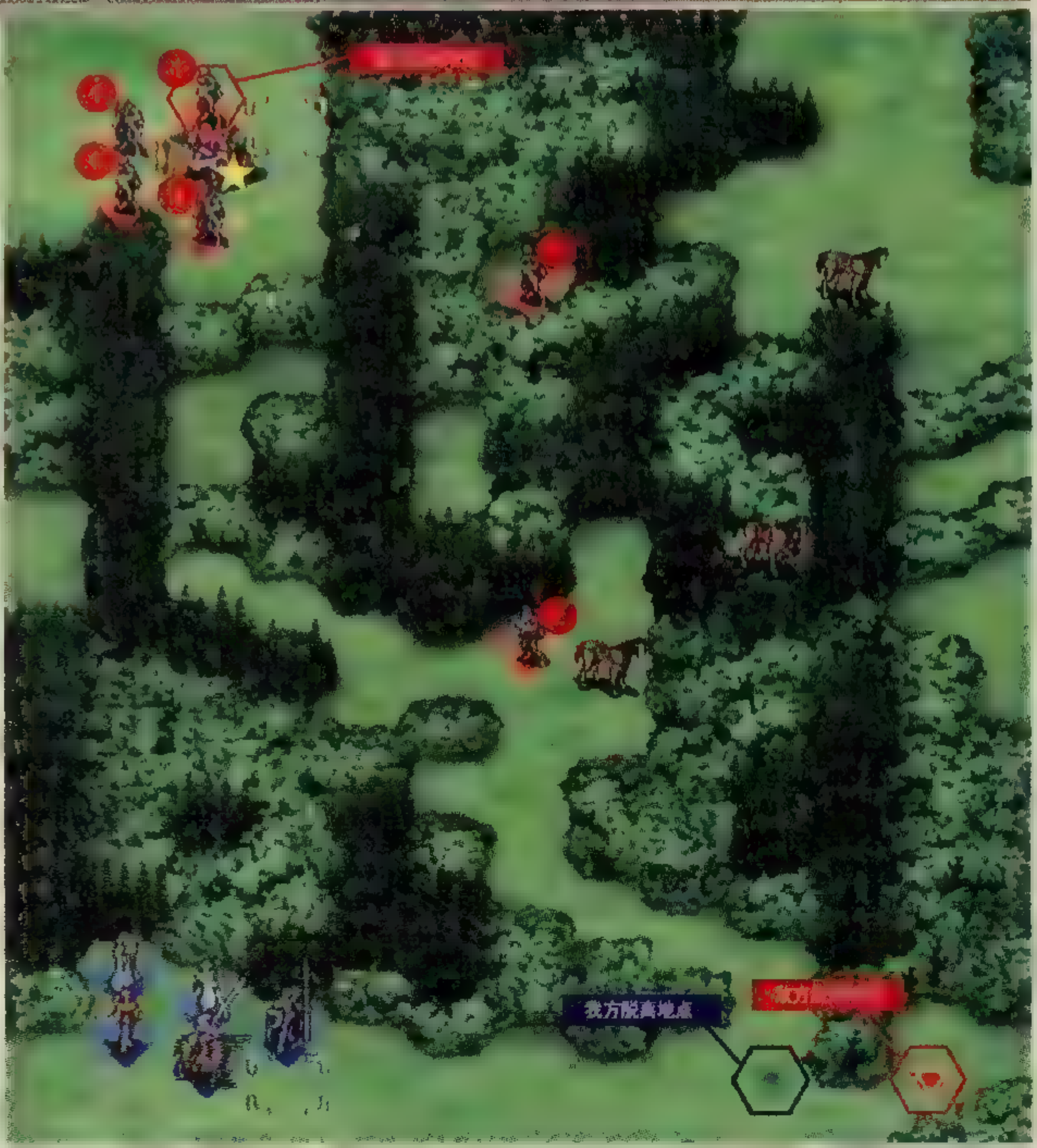
战略简介

战斗开始后，敌方部队将会夺去版图上的马匹，然后从南北两个逃走地点离开。玩家必须先以最快的速度将这两个地点塞住。由于出击人数只有5人，不用派出イゼルナ，回复方面以ポーション解决。

开战后，先由防御力较高的骑兵赶向北面，到达北面出口后下马，解除装备，专责挡着出口。南面出口则由セネ挡着。其余部队全部赶往北面，第5回合起敌方增援就会出现。由于增援以外的部队不主动攻击，因此可以集中先处理后段出现的山贼。

消灭所有增援后，就可以对付首领シャモス。由シャモス可以捉来换钱，加上他手上的武器エストック在游戏中段相当有用，最好能够将他捉拿。在5回合一次的记录后，以アーサー的"当身"和シルウィス配合将他捉拿吧。

马匹方面，只要将夺去马匹的敌人击倒后，马匹就会再次在版图上出现，因此不用心急。另外，这次战斗其实关系着セネ的转职剧情。将所有敌人击倒后，记得由セネ压制据点。这样以后就会发生"セネと仔马"的剧情。



新登场角色	—
胜利条件	压制砦或全员脱离
战败条件	我方全灭
出击角色	5人
我方增援	—

获得道具	
シャモス	金货
盗贼A	ダート(6)

战后剧情	发生地点	备注
报告	佣兵ギルド	击倒或捉拿シャモス
报告"コレクター"	收集家邸宅	カーリーアクス

对话
—

商店情报

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	シャモス	头目	13	—	反击
1	シャモス团	盗贼	4–7	5	潜む
2	シャモス团	盗贼弓兵	6	1	潜む
增援	第5、8、11回合				
	シャモス团	盗贼弓兵	5	1	潜む
	シャモス团	山贼	7–10	2	—

司祭三人

	名称	职业	LV	数量	技能
★	アグバン	头目	10	—	指挥官、气合、大剑
1	デミアス盗贼团	海贼	3–6	3	泳ぐ
2	デミアス盗贼团	山贼	4–6	7	潜む
3	デミアス盗贼团	盗贼	3–7	5	潜む
4	デミアス盗贼团	盗贼弓兵	3–6	7	潜む
5	デミアス盗贼团	马贼	5	2	再移动
第2回合登场[敌增援]					
	カオス	暗黑骑士	30	—	反击、强健、疾走、自己回复
	フェルマー	ラーズ司祭	5	—	—
增援A	第7–11,15–22回合登场				
	デミアス盗贼团	海贼	3–10	13	泳ぐ
增援B	第8,11–13,16,18–22回合登场				
	デミアス盗贼团	盗贼弓兵	4–6	4	—
	デミアス盗贼团	山贼	1 7	5	
增援C	第14回合				
	デミアス盗贼团	山贼	6	1	—
增援D	第16 17回合				
	デミアス盗贼团	山贼	4	1	—
	デミアス盗贼团	马贼	7	1	—
增援E	第17回合				
	デミアス盗贼团	马贼	4	1	—
增援F	第18回合				
	デミアス盗贼团	盗贼弓兵	5	1	—
增援G	第20回合				
	デミアス盗贼团	盗贼弓兵	4	1	—
	イストバル	ハンター	2	—	
增援H	第20回合				
	ガロス	アサシン	15	—	反击、シャドウ 潜む

战前剧情	发生地点	关连角色	备注
来信	执务室(私室)	—	获得20000
湖の落し物	弓と矢の店	—	战斗中回收"象牙の手镜"
コレクター	职人工房	ウォード	战斗中回收ダークヒール
传说の猎师	大众酒场	ウォード	战斗中由ウォード与ロダン交谈
アリーナの愿い	ナルヴィナ港	クリス	战斗中由クリス与
海贼と少女	修道院	アグザル	佣用アグザル满一定时期，アグザル生存
图书馆の青年	ヴェリア神殿(图书馆)	—	以后在图书馆能遇见アルムート
公子の手纸	执务室	—	—
新登场角色	イストバル		
胜利条件	司祭们到达神殿后，リース到达神殿		
战败条件	リース或ウォード死亡／司祭全部死亡		
出击角色	リース +11 人		
我方增援	—		

对话		
ウォード	→	ロダン
クリス	→	イストバル
フェイ	→	カオス

商店情报

获得道具			
アグバン	金货	盗贼弓兵A	木の弓(20)
フェルマー	ダークヒール	海贼A	银货
马贼A	やせた马	民家A[探索]	毒消し
山贼A	银货	民家B[探索]	青铜の矢+(20)
盗贼A	ポーションI	山洞[探索]	バロールの魔眼
		湖[探索]	象牙の手镜

任务报酬	—	ホーノー
イストバル成为佣兵	食堂、川蝉亭	完成"アリーナの愿い"，クリス、イストバル生存
フェラミア成为佣兵	—	フェイ生存
报告"湖の落し物"	弓と矢の店	在湖上的探索点回收"象牙の手镜"，获得スナイプアロー(10)
报告"コレクター"	收集家邸宅	获得收集家的收藏道具，报酬按道具不同
报告"传说の猎师"	大众酒场	获得アンティロプの皮
报告	佣兵ギルド	击退ガロス、アグバン，成功捉拿获得双倍赏金
王女と佣兵	城下街	完成出击任务"司祭三人"后

作战任务最重要的内容就是如何保护三名司祭，战斗开始后，三名司祭将会沿着三条路分别前进。先以途中的建筑物为目的地，然后再前往北面的神殿。为了掌握时间，玩家必须在司祭到达途中的建筑物前，先霸占着建筑物，拖延司祭的前进。否则他们就会直冲到首领所守卫的神殿，落得被杀收场。

由于三人以不同路线进军，我军也需要兵分三路前进。北方以クレイマー、ディアン、エルバート为中心，击退初期少数敌兵后往北推进，到达教会时，以エルハード占领，然后使用"挑拨"吸引敌人注意，クレイマー与ディアン则走上山崖将敌人消灭。中段以ウォード、アグザル加任何一名成员，以ウォード占领路上的民家后，利用ウォード的护卫保护司祭同时进行反击，アグザル协助击退海贼。南面则以リース、フェイ、クリス加上其余以骑兵为中心的主队前进。

第二回合后，暗黑骑士カオス便会登场，在第10回合他离开前，由フェイ与他交谈就会发生战斗剧情，接着フェイ就会脱离战线。之后司祭サハリン到达馆，フェイ就会再次加入，并获得奇迹の护符。若司祭サハリン在到达馆前死亡，フェイ就会从此消失。

只要占领着教会、民家、馆三个地点，司祭就会停止前进，玩家就可以慢慢清理敌人。第20回合版图右方将会出现イストバル，以クリス与他交谈，就能令他撤退。同样，NPCロダン也会在右方森林出现，不过大可在击退所有敌人后才让ウォード与他交谈。

首领方面，只要持续让敌兵受伤，フェルマー就会长期装备回复装备，不能进行反击，只要看准机会就可以轻易将他击倒。20回合登场的ガロス，出现后就会不断向版图右下角前进，先以任何部队阻挡通往东面的桥面，就可以让他改变移动路线，由于他的反击技能，与他接近相当危险。若要将他捉住，将会花上相当时间，シルウィス的"狙击"以外，所有攻击的命中率都极低。首领アグバン拥有"气合"技能，同时增加攻击力与命中，在接近他时必须先以弓兵等不受反击的兵种进行攻击，消除他的强化状态，之后捉拿或杀掉，就可以随玩家喜好。

清理アグバン和大部分敌人后，就可以让司祭们前往神殿，在回收道具和完成所有住民依赖后，让リース前往神殿，任务就告完成。

出击依赖"カラーコート"

新登场角色	—
胜利条件	压制馆
战败条件	シロック死亡或被捕
出击角色	シロック+6人
我方增援	—

对话
—

商店情报
—

获得道具	
海贼A	银货×2
海贼B	银货
盗贼A	雷光のかけら
司祭	气付け药
民家A	ロングソード
民家B	ロングボウ
民家C	ポーションII
任务完结后	坏れた竖琴

	名称	职业	LV	数量	技能
★	ペネロ	诗人崩れ	11		开锭 待伏せ、探索、强健、潜む
1	ヴァール海贼	盗贼弓兵	5–8	2	—
2	ヴァール海贼	盗贼	8–10	2	开锭、潜む
3	ヴァール海贼	海贼	8–12	7	—
4	ヴァール海贼	司祭	7	1	愈し、支援
增援A	击败灯塔的海贼后1,2回合				
	ヴァール海贼	海贼	9–12	4	连携

战后剧情	发生地点	备注
报告"カラーコート"	—	获得スチールヴァイン

虽然敌方的数目不多，不过由于视界的关系，难度颇高。由于敌方的弓兵持有能够将马匹一击杀死的"马杀の矢"，不宜以骑兵出战。同时为了解除敌方弓兵的先制射击，应以シルウィス的"强弓"加上命中力高的弓箭在敌方射程外，向弓兵进行攻击。版图南方设有一座灯塔，占领后可以大幅增强视界，不过击倒把守的海贼后，就会出现拥有"连携"的海贼，相当棘手。向灯塔进攻前，必须先与船只的位置保持距离，在增援出现后以远距离攻击尽快将他们击倒。

首领方面，贸然接近就会受到睡眠攻击，完全失去战斗力。在与他正式开战前，应以シロック对他进行攻击，接着就会发生スリーブライアー被破坏的剧情，之后就可以轻易将他击倒。任务完成后，就可以从诗人オルファリル手上获得スチールヴァイン。

撤退援护

商店情报
—

战前剧情	发生地点	关连角色	备注
サフィア成为佣兵	修道院	—	—
来信	执务室(私室)	—	获得金钱17400
三本の斧	枪と斧の店	—	战斗中回收热砂、冰河、雷云三柄斧头
帝国の盾	职人工房	—	回收三个日式帝国丸盾
パルカの诗集	大众酒场	—	战斗中回收パルカの诗集
阳气な司祭	ヴェリア神殿	オルウェン	3章战斗任务中，司祭グリム到达北面教会

新登场角色	ダウド
胜利条件	同盟军12人脱离后我军全员撤退
战败条件	リース或ウォード死亡/同盟军6人以上被捕或死亡
出击角色	リース、ダウド+9人
我方增援	—

对话		
リース	←→	ラレンティア(邻接后自动发生

获得道具			
ラウロス	スイムルグの羽	山贼[增援B C]	银货
アリババ	财宝	盗贼[增援B]	金货
ペドロ	携带袋+ポーションIx2	盗贼弓兵[增援C]	青铜の矢+
トロイア	シュヴァインの皮	帝国骑士[增援H]	普通の马
サンド	热砂の斧	帝国枪兵[增援D]	旧式帝国丸盾
ガルド	冰河の斧	ラーズ司祭[增援E]	ヘルウォーム
ドミニク	雷云の斧	帝国枪骑兵[增援E]	帝国正式枪、银货
帝国枪兵A	旧式帝国丸盾	帝国枪骑兵[增援H]	旧式帝国丸盾、金货
帝国枪兵B	帝国正式枪	袋	アルゲントゥム
		北面光点[探索]	パルカの诗集

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ラウロス	パラディン	16	-	再移动、指挥官
1	帝国第四军团	帝国弓兵	5-9	3	—
2	帝国第四军团	帝国枪兵	7-8	8	—
3	帝国第四军团	帝国斧兵	10	1	—
增援A	名称	职业	LV	技能	
第2,6回合	ゴラン盗贼团	山贼	7-8	—	
第8回合	アリババ	盗贼	13	开锭、反击、潜む	
第9回合	ゴラン盗贼团	盗贼弓兵	9	—	
第14回合	トロイア	山贼	15	怒り	
增援B					
第2,18回合	ゴラン盗贼团	山贼	9 13	—	
第5回合	ゴラン盗贼团	盗贼	7	—	
第8回合	ピサロ	盗贼	13	开锭 反击 连续 潜む	
第10回合	ゴラン盗贼团	盗贼弓兵	10	—	
第14回合	ガルド	山贼	10	连携	
增援C					
第2 7,20回合	ゴラン盗贼团	山贼	9-13	—	
第8回合	ペドロ	盗贼	13	开锭、潜む	
第11回合	ゴラン盗贼团	盗贼弓兵	9	—	
第14回合	ドミニク	山贼	10	连携	
增援D					
第3,8回合	帝国第四军团	帝国斧兵	7	—	
第10,18回合	帝国第四军团	帝国枪兵	8-10	—	
第15回合	帝国第四军团	斧骑士	8	—	
增援E					
第4回合	帝国第四军团	帝国枪骑兵	7	—	
第16回合	帝国第四军团	帝国枪骑兵	6	—	
第18回合	帝国第四军团	ラーズ司祭	11	—	
增援F					
第4回合	帝国第四军团	帝国枪骑兵	6	—	
第10回合	帝国第四军团	帝国枪兵	4	—	
第16回合	帝国第四军团	帝国枪骑兵	9	—	
第18回合	帝国第四军团	帝国弓兵	[illegible]	—	
第19回合	帝国第四军团	斧骑士	8	—	
增援G					
第3 9,18回合	帝国第四军团	帝国弓兵	7-9	—	
第17回合	帝国第四军团	帝国弓骑兵	7	—	
增援H					
第4回合	帝国第四军团	帝国枪骑兵	5	—	
第11,17 18回合	帝国第四军团	帝国骑士	10-11	—	
增援I					
第5回合	帝国第四军团	帝国枪兵	8	—	
第12回合	帝国第四军团	ラーズ司祭	10	—	

ラレンティア成为佣兵	地下牢	引发ラレンティア与リース的对话，ラレンティア生存
报告"三本の斧"	枪と斧の店	回收1把1200 2把3600，3把7200
报告"帝国の盾"	职人工房	回收3个旧式帝国丸盾，下一章"剑と盾の店"可购买"工房试作丸盾"
报告"パルカの诗集"	大众酒场	获得报酬4000
报告	佣兵ギルド	击败或捉拿ピサロ
骑士の叹き	修道院	所有NPC生存并成功撤退 ダウド加入骑士团
里切り者	大众酒场	シェルパ生存，雇用达一定次数
イズミルの剑士	大众酒场	フェイ，ファラミア生存 雇用达一定次数
少女と仔马2	马屋の家	在"仔马と盗贼"中，由セネ压制据点，出击达一定次数
下街の英雄	城门	セディ加入条件
カラーコート		

战斗的同时，斧骑士ダウド将会暂时加入。作战目的是护送12名NPC到达南面的脱离地点。由于ダウド的武装相当差，开战前应准备斧、ポーション和M盾交给ダウド。另外，由于地形关系，建议以轻兵系的アイギナ、フェイ等为主力。由于神官的移动力较低，应同时派出サフィア和イゼルナ上阵。为了回收パルカの诗集；更要派出一名拥有探索能力的角色出场。

开战后，先由リース将武器送给ダウド，同时由数名精锐主力向北推进。敌方的部队会一直以NPC为目标，朝着右面前进。利用石山的帮助，以少数角色挡着主要的通道就可以阻止敌军前进。与此同时，南方的部队以左边的脱离地点一带布阵，迎击南方的山贼。

第8和第14回合，南方也会各自出现3名强力的敌人。第8回合出现的ピサロ更是可以换取赏金的通缉犯，加上他手上的クリティカルナイフ是盗贼可使用武器中较有威力的一件，应尽可能将他捉拿。同样在第8回合出现的アリババ则会直线向北逃走，要夺得他手上的财宝，就要尽快将他打倒了。第14回合出现的三人，手上持有住民依赖要求回收的三把斧头，全部回收可以换取7200，必须尽力将他们打倒。

第11回合开始，敌方首领就会移动。第13回合，ラレンティア就会以敌军增援身分出现，不过只要以リース和她交谈，又或让ラレンティア与リース邻接，就会发生ラレンティア加入的剧情。

大约15回合开始，我军就可以向后撤离。之前若未曾回收ヘルウォーム，可以由ラレンティア在左上方等待ラーズ司祭出现后迅速回收。敌方首领ラウロス使用的武器威力会随移动距离增加，切勿在他的移动范围内停留。利用レイピア、エストック等无视盾防御的武器，或直接以魔法进行攻击将他打倒吧。

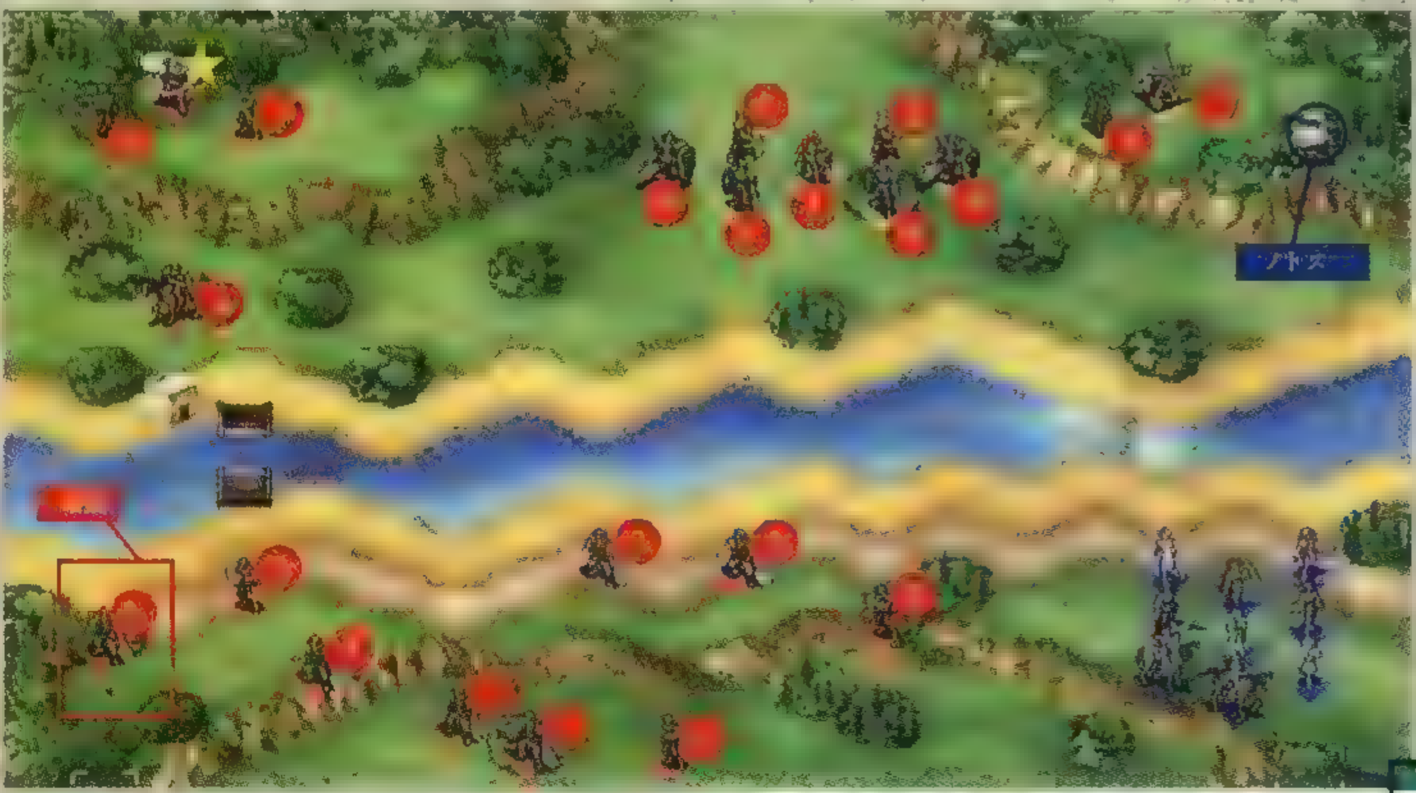
由于ダウド正式加入骑士团的条件是所有NPC生还，因此必须全力保护NPC进军。由于敌军数目众多，加上地形和回合等限制，要将敌军全灭，难度相当大。加上没有这样的必要，因此应以撤退和回收道具优先 准时在24回合撤退。

出击依赖"下街の英雄"

作战目的是让セディ到达民家然后全员脱离，不过民家被敌方首领所占领，即是等于说要打败首领才能完成任务。虽然除了山贼以外，同场还会有大批高LV的帝国军出现，不过只要不被他们发现，就不会受到攻击，山贼军的数目也不多，基本上难度不算高。不过其实也可以将帝国军全灭，不过就必须派出龙骑士ラレンティア和带上ハーブーン。

战斗开始后，全军先向左方进军，将山贼击退。然后由ラレンティア、アグザル将桥接通，若没派这二人出战，利用セディ在北岸的林木间移动也可以避过敌方视线而将桥接通。击退盗贼援军后，利用ラレンティア的再移动、シルウィス的强弓，先将首领身边的弓兵击倒。然后利用HP较多的轻兵，走到首领所在的崖上，引开盗贼，再将他击倒。至于首领方面，虽然他身上的"白虎の腕轮"颇具吸引力，不过他的实力比以前遇见的敌人高出不少，绝对不能与他接近。最佳的方法是先将所有山贼军击退，然后刻意让ボルトス先行动，接着马上以アーサー的"当身"、ラレンティア的"ハーブーン"等令他受伤，再施以猛攻，在一回合内将他击败或捉拿。

セディ进入民家后，玩家就可以选择全员即时撤退。不过玩家也可以先将所有帝国军收拾再离去也不迟。若打算将帝国军击倒，就要利用セディ和ラレンティア二人了。首先利用セディ的"潜む"，偷偷地走到版图右上的崖上，在右方的森林待机，让ラレンティア在バリスタ射程外准备，其余全军在桥的南端布阵。接着在回合的最后部分利用セディ的"挑拨"将ラーズ神官拉近。在神官走近的同时，先偷走他身上的远程魔法ブラックメディオ，然后由ラレンディア以最快的速度将他消灭。由于一回合内未必能将他击倒，事前最好能够将セディ的HP增加至20点以上。击倒神官后，ラレンディア马上向桥的方向进发，敌军部队也会向桥的方向前进。在敌我双方主队接触前，以ラレンディア挡在桥上，然后其余成员封着ラレンディア后方，敌军就会呆呆地站在ラレンディア前面。然后再以ラレンディア的ハーブーン先令敌方"轻伤"，再以アイギナ的パラスリアナ或シルウィス的狙击，令敌方"战斗不能"。接着由北岸的セディ边躲藏边将逃走的敌军俘虏就可以轻易将帝国军全灭。



获得道具	
ボルトス	金货
山贼A	ポーションI
盗贼A	金货
马贼A	银货
帝国骑士	ポーションII
山贼[增援]	银货
盗贼[增援]	古代の咒符
袋	ノトス铁

战后剧情	发生地点	备注
セディ成为佣兵	—	完成出击依赖"下街の英雄"
报告	佣兵ギルド	击败或捉拿ボルトス

新登场角色	セディ
胜利条件	セディ到达左上民家后全员脱离版图
战败条件	セディ死亡或被捕
出击角色	セディ+8人
我方增援	

对话
—

商店情报
-

敌军部队表	名称	职业	LV	数量	技能
★	ボルトス	恶党	14	—	反击、指挥官、笼手、大剑、奇袭
1	ヤーム山贼	盗贼	9	1	开锭、连续、气合、潜む
2	ヤーム山贼	盗贼弓兵	7	4	连射(2A)
3	ヤーム山贼	山贼	6-9	6	—
4	ヤーム山贼	马贼	10	1	再移动
5	帝国军指挥官	帝国骑士	25	—	盾熟练、指挥官
6	帝国驻留部队	ラーズ神官	23	1	反击装备、咏唱
7	帝国驻留部队	バリスタ兵	24	1	—
8	帝国驻留部队	帝国石弓兵	18	2	狙击/狩人
9	帝国驻留部队	斧骑士	20	2	怒り/舍て身、连携
10	帝国驻留部队	装甲兵	22	2	反击/粉碎
增援接通桥后1,2回合					
	ヤーム山贼	盗贼	10	1	开锭、潜む
	ヤーム山贼	山贼	8-9	3	—

5章 城砦防卫

战略简介

作战最优先目的是防卫バンミリオン所在的城，其次就是保护市民安全。除了弓箭以外，敌军只能经过两道门进城，因此防守方面其实问题不大，玩家应注意如何安全地会合マーセル，说服アーノルド和ガーシュ撤退。

作战时限总共15回合，开始以后，玩家应马上让リース、クリス、ウォード三人向マーセル所在的浅滩推进。第二回合马上该マーセル和リース发生对话。由于マーセル的装备甚少，战斗开始前，应先让リース带备4个以上的L盾转交给マーセル。接着就以マーセル为クリス作护卫，由二人封锁浅滩。另一方面，由ウォード和リース消灭已渡河的枪兵。第四回合开始后，留意北面出现的敌方增援中的アーノルド，在他接近时，解除マーセル的武器。待他接近后，马上以クリス进行对话。

中段的桥，则以主力部队迎战，在崖与森林一带布阵。由于此战シルウィス以NPC身分登场，我军远距离攻击方面的实力多少受到影响。建议多利用骑兵的再移动，攻击敌方后马上退守后方，前列则以回避力较高的フェイ或防御力较高的人物抵御敌袭。另外不能忘记以イゼルナ和把守中部的友军エレック交谈。另一名回复角色的サフィア就可在ウォード的护卫下支援北面的マーセル与クリス，由于敌军中有不少弓箭手，若不在意花费较高，可以在较后的位置使用レンジヒール进行回复，将受到攻击的危险性减低。

至于南方，虽然是敌方最短的入侵路线，不过其实只要守着城门就可以完全封锁敌人的攻击。玩家只需留意敌军攻破南方城门的时间，然后马上以飞行状态的ラレンティア守着城门，就可以阻挡敌方大部分的攻击。还可在友军削弱敌军HP后，轻易获得经验值。

成功说服アーノルド并将浅滩封锁后，ウォード就可退往后方，与ガーシュ进行对话。敌军的远程攻击バリスタ兵在移到河边后就会开始进行攻击，建议利用アイギナ的パラスリアナ马上隔岸将它击破，南面的バリスタ则可在斧兵部队全灭后，由ラレンティア应付。主角则与本队从桥渡河，只要装上刚得到的ロードグラム，就可以轻易将敌军的骑兵队歼灭。第9回合最后一批援军登场过后，就可以准备攻击敌军首领。

袭击首领时，必须留意首领身旁的装甲兵，由于他们使用气合，接近时必须先以不会受到反击的人物将他的气合状态解除，然后在同一回合内将他击破。在此之后，ライアーク就会开始后退，不过只要守着右下角的位置，他就不能撤退。由于最后一回合是15回合，玩家可以先进行记录，然后将他捉拿。这样不但可以获得赎金，还可将"将军の盾"拿来与收藏家换取金钱。

另外，其实若ガーシュ被杀，他身上的"财宝"就会变成敌人身上的战利品，玩家回收后，可以变卖成5000，不过就会失去获得"奇迹の护符"的机会。另外黄色的NPC消灭敌军夺去的战利品，会在他们被敌军消灭时自动转移到敌军身上成为战利品，除了バンミリオン、エレック和シルウィス，其他黄色部队可以刻意让他们战死，藉此回收宝物。

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	ライアーク	ジェネラル	14	—	—
1	ゲッペルス	装甲兵	8	—	气合
2	ムンバ	盗贼	7	—	开锭、泳ぐ、潜む、疾走
3	ボルニア兵	王国骑士	5–10	3	再移动、待伏せ(LV5)
4	ボルニア兵	枪骑兵	4–10	5	再移动
5	ボルニア兵	石弓兵	4–5	2	—
6	ボルニア兵	重石弓兵	8	1	—
7	ボルニア兵	弓兵	8–10	3	—
8	ボルニア兵	枪兵	7–11	11	—
9	ボルニア兵	斧骑士	9–12	2	—
10	ボルニア兵	斧兵	8–10	3	—
11	ボルニア兵	バリスタ兵	6–7	2	—
增援A	第4回合登场				
	アーノルド	枪兵	8	—	—
	ボルニア兵	枪兵	9–11	5	—
	ボルニア兵	ラーズ司祭	9	1	—
增援B	第7回合登场				
	ボルニア兵	枪骑兵	11–12	3	—
	ボルニア兵	弓骑兵	12	1	—
增援C	第8回合登场				
	ボルニア兵	枪骑兵	11–13	2	—
	ボルニア兵	王国骑士	16	1	—
增援D	第9回合登场				
	ボルニア兵	枪兵	4–6	5	—
	ボルニア兵	ラーズ司祭	4	1	—

商店情报

商店情报	
精度の腕轮	3600
神官の腕轮	3600
俊敏の腕轮	3600
守りの腕轮	3600
力の腕轮	3600
巨人の腕轮	3600
天马の腕轮	3600
司祭の腕轮	3600

获得道具

获得道具	
民家[探索]	太阳のかけら
王国骑士A	ヒラム(6)x2
王国骑士B	金货
王国骑士C	ポーションI
石弓兵A	クロスボウ
枪兵A	ライトスピア
枪兵B	银货
弓兵A	青铜の矢(20)
斧骑士A	金货
バリスタ兵A	ヴァダアウィンチ
枪兵[增援]	银货
枪骑兵[增援]	银货
弓骑兵[增援]	银货
ラーズ神官[增援]	ソーマの药剂
ラーズ神官[增援]	金货

新登场角色	マーセル(引发リース的对话后在市民全员生还的情况下完成战斗)
胜利条件	防卫15回合/击败、击退、捉拿ライアーク
战败条件	リース、ウォード、バンミリオン
出击角色	リース+11人
我方增援	—

城镇剧情	发生地点	关连角色	备注
来信	执务室(私室)	リース	获得专用武器ロードグラム
顽固な老人	食堂 川蝉亭	ウォード	战斗时以ウォード对ガーシュ进行三次对话后，在ガーシュ生存的情况下完成战斗
亲心	大众酒场	クリス	战斗时由クリス对敌兵アーノルド进行对话后，在アーノルド生存的情况下完成战斗
逃亡者	佣兵ギルド	—	战斗时捉拿ムンバ
恋人	修道院	イゼルナ	战斗时由イゼルナ与エレック交谈，并在エレック生存的情况下完成战斗

对话			
リース	→	マーセル	对话后マーセル暂时成为同伴
クリス	→	アーノルド	对话后アーノルド变成友军[绿色]，从后方撤退
ウォード	→	ガーシュ	对话3次后开始撤退
イゼルナ	→	エレック	

[illegible]	发生地点	关连角色	备注
マーセル正式加入		マーセル	所有友军[绿色]生还的情况下完成5章的出击任务
报告"顽固な老人"	食堂·川蝉亭	ウォード	获得报酬"奇迹の护符"
报告"亲心"	大众酒场	クリス	获得报酬"ブラッドルビー"
报告"逃亡者"	佣兵ギルド	—	获得报酬2200G
报告"恋人"	修道院	イゼルナ	获得报酬"レンジヒール"
赏金稼ぎ(シルウィス)	佣兵ギルド	シルウィス	シルウィス生还
山狩り	地下牢	—	—
ルミエール	报务室	—	—

食堂的秘密

Q. 能增加特技的料理有哪些？

A. 能增加特技的料理共有下面5种，注意料理的效果只能持续1章。

料理名	附加特技	价格	喜欢该料理的同伴
海の幸サラダ	魔法回避	500	イストバル、サフィア、シルウィス、ファラミア、ヘルスヴェル
野兔の蜂蜜ソース	待伏せ	580	レオン、セオ、ルザイ、ラレンティア、エ[illegible]、シルウィス、セナ
タラのポワレ	连续	590	クレイマー、オルウ[illegible]
ローストビーフ	反击	850	ウォード、アデル、ションク、アーサー、シギルバ、クレイマー、マーセル、アグザル、ウォロー、クリフォード
ブイヤベース	弓回避	450	ウォード、ウォロー、フェイ、クレイマー

Q. 食堂中卖的料理怎么跟别人说的不一样？

A. 食堂中买的料理是随机的，由上一章战斗中最后一次存档来决定。

Q. 食堂中吃饭的人是怎么决定的？

A. 是在进入食堂时决定的，在出击人员中随机选择其中8人＋主角リース，因此要想让自己选择的人员去食堂，只要在去之前，让出击准备栏中只有他们就可以了。由于有些佣兵经常在出击任务结束后才雇佣他们，只要初期去食堂的人不满8个，后来再补上也可以出现在食堂。

Q. 据说让[illegible]等人吃喜欢的料理，也会让他们的EX依赖早点出现？

A. 是的，下面就来给出他们喜欢的全部料理，有适合的可不要错过哦！

[illegible]兔の[illegible]煮、海の幸サ[illegible]の香味焼き、贝柱のポワレ、クリーム[illegible]仔牛の[illegible]ン风オムレツ、野莓の盛り合わせ、野兔の蜂蜜ソ[illegible]

[illegible]贝柱の[illegible]エル、野兔の蜂蜜ソ[illegible]ル风オ[illegible]若鸡の[illegible]煮

[illegible]の甲罗焼き[illegible]山の幸サ[illegible]ル风オ[illegible]

[illegible]の香味焼き、[illegible]白身鱼の[illegible]风味、[illegible]と野菜の[illegible]山の幸サラダ、ヤギの香草焼き、[illegible]ル风オム[illegible]若鸡の[illegible]煮

出击依赖"山狩り"

战略简介

作战主要目的是捉拿逃走的敌兵，在战斗开始时，敌军大半都处于轻伤状态，玩家务必尽量在最初数回合令他们变成战斗不能。其中一名敌军ヘルクト在战斗开始后，将会以烽火台(番小屋)为目标，当他到达烽火台后，敌军的增援就会出现。由于我军出击人数有限，加上山贼部队在一定时间后将会开始撤退，建议各位无视敌军增援，尽快将所有逃犯捉拿。之后敌军就会开始撤退，同时山贼增援将会出现。

在约5回合后不久，山贼军就会开始逃走。在此之前应先将ラレンティア将西面的逃走位置封锁。敌军撤退后，就可封锁北面的逃走位置，全力集中应付山贼军。山贼军的首领フェルズ是其中一名通缉犯，成功将他捉拿，可以获取大量赏金。在应付他之前，玩家应先将喽罗们击退，当中拥有气合的山贼，可以由ラレンティア的"奇袭"应付。至于拥有"先制射击"的弓兵，虽然同时拥有"弓回避"，不过笔者也同样建议各位花点耐性，利用强弓在对方射程外进行单方面攻击，先将他击倒，再集中应付首领。

只要封住逃走地点后，フェルズ就只会呆呆地围着逃走地点移动，不会主动进行攻击。应付防御力不高的フェルズ，玩家可以利用アーサー的"当身"将他的武器击落，然后由其他角色集中攻击，将フェルズ捉拿。

新登场角色	–
胜利条件	捉拿或击退所有脱走兵后全员撤退
战败条件	我军全灭
出击角色	8人
我方增援	–

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	フェルズ	悪党	16	–	待伏せ、弓回避、指挥官、必杀、笼手、スリ取る
1	ヘルクト	帝国枪兵	15	–	反击
2	脱走兵	帝国弓兵	12–13	2	潜む、先制射击
3	脱走兵	帝国枪兵	11–14	6	–
4	モルク山贼团	山贼	14	1	气合
5	モルク山贼团	マーセナリー	14	1	舍て身
6	モルク山贼团	盗贼	13	1	开锭、潜む
7	モルク山贼团	盗贼弓兵	14	1	先制射击、弓回避
增援A	ヘルクト到达番小屋后				
	帝国军	帝国骑士	28	1	
	帝国军	斧骑士	25	2	–
	帝国军	帝国石弓兵	22	2	–
增援B	所有脱走兵在版图上消失后				
	モルク山贼团	山贼	7–14	4	–

战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告"山狩り"	地下牢	–	报酬金额按人数变更 成功捉拿所有脱走兵可获得4700
报告	佣兵ギルド	–	战斗时击退或捉拿フェルズ

获得道具	
袋	灼热的粉
宝箱	金钱1000

商店情报
–

对话
–

出击依赖"ルミエール"

新登场角色	–
胜利条件	成功救出被囚禁的女性后全员撤退
战败条件	アデル或NPC死亡
出击角色	アデル+7人
我方增援	–

获得道具	
ザイアス	金货
ニーマ	康ひ键
宝箱	アリアドネの系
海贼A	银货
海贼弓兵A	ヒートアロー(20)
海贼[增援A]	银货

对话		
アデル	→	ルミエール

商店情报

敌军部队表

	名称	职业	LV	数量	技能
★	ザイアス	悪党	18	–	指挥官
1	ニーマ	ローグガード	12	–	受け流し、大剑
2	ヴァール海贼	海贼	10–13	5	泳ぐ、气合(LV10)、投掷(LV13)
3	ヴァール海贼	盗贼	8–11	2	开锭、潜む、スリ取る
4	ヴァール海贼	盗贼弓兵	9–10	2	先制射击(LV10)、狙击(LV9)
5	ヴァール海贼	ローグガード	10	1	受け流し、大剑
增援A	打开囚室后1回合				
	ヴァール海贼	海贼	10–13	3	泳ぐ
增援B	打开宝箱后1回合				
	クリシュナ	东方剑士	7	–	连续、大剑
	ヴァール海贼	ローグガード	18	1	–
	ヴァール海贼	海贼	15–16	2	泳ぐ

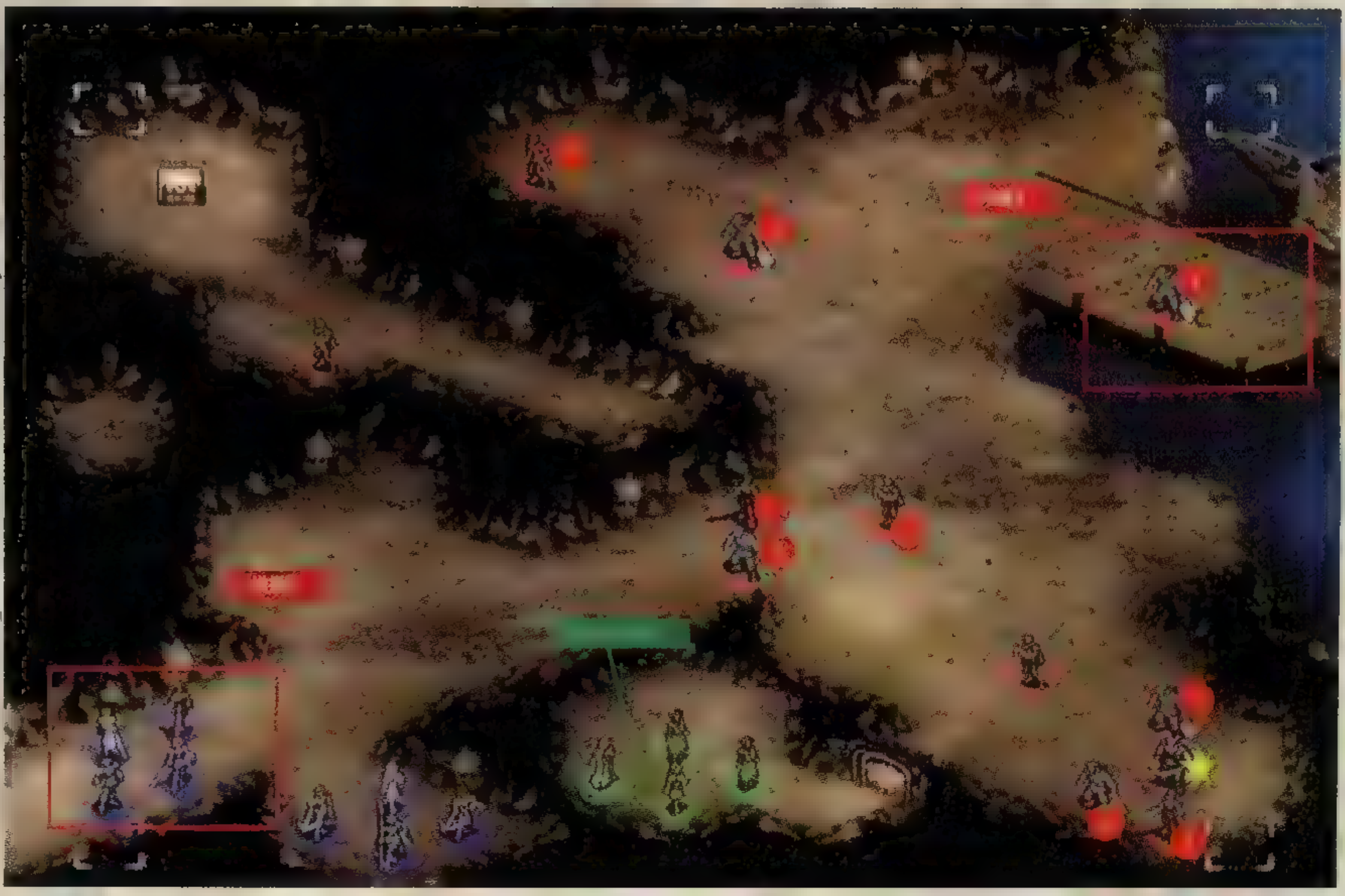
战后剧情	发生地点	关连角色	备注
报告"ルミエール"		–	获得报酬"マンゴーシュ"
报告	佣兵ギルド	–	战斗中击退或捉拿クリシュナ

战略简介

作战目标是将被困的女性全部救出，并且脱离战场。由于不设时限，因此玩家可以放心慢慢进行。此战中必须留意好几点，第一就是打开宝箱后，敌方的强力增援会从入口出现；第二就是打开囚室的门后，逃走地点将会出现好几名敌方增援；第三就是看似不能通过的墙壁其实可以如常通行；最后，北面的盗贼持有的短剑"ボルトナイフ"是全游戏中极少有的极品级兵器，必须夺取。

战斗开始后，首先由アーサー与シルウィス前往北面，将持有"ボルトナイフ"的盗贼捉拿。接着马上将短剑交给セネ，宝箱则暂时无视。全军将兵力集中在正面的通道，将敌兵逐一击退。应战拥有"气合"的海贼时，必须先作主动攻击，解除气合。消灭所有喽罗后，再向南前进，对付ザイアス。清理全场敌人后，将主队移往北面，然后由アデル将门打开。在NPC与敌军增援接触前，先将所有增援击倒。在ルミエール离开前，记紧以アデル与他交谈。

NPC全员撤退后，就可以在通道出口位置布阵，由セネ回收北面的宝箱。敌军增援出现后，全军等待敌军接近，然后将敌兵逐一击破。クリシュナ方面，则可利用刚得到的"ボルトナイフ"令他受伤，然后再以装备着"魔弓アベイロン"的シルウィス夺去他的战斗能力。成功捉拿后，就可以全军撤退。



©grasshopper manufacture Inc. 2005.
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

killer7

《杀手7》是一款内容特异的动作冒险游戏。主角SMITH其实是个能自由变换7种性格的职业杀手，因此也被称作“杀手7”，他可以根据状况切换不同人格来完成各种任务，而现在他便要接受政府的委托，对抗威胁世界的组织“笑脸（HEAVEN SMILE）”。

●CAPCOM●AVG●2005年6月9日发售●1人玩●6800日元●记忆容量63KB以上●DVD-ROM
●DUAL SHOCK 2●http://www.capcom.co.jp/killer7/

系统篇

操作简介

[illegible]	[illegible]	PS2版
分歧路选择前进方向/选项/攻击状态中移动准星	左摇杆	左摇杆
上弹	推C摇杆任何方向	推右摇杆任何方向
攻击状态时切换目标	按着R再按十字键	按着R1再按十字键
发动特殊能力	Y键	□键
开启地图	X键	△键
移动/决定	A键	○键
180度转身/取消	B键	×键
锁敌/瞄准弱点	按着R键再按L键	按着R1键再按L1键
攻击状态	按着R键	按着R1键
攻击	按着R键再按A键	按着R1键再按○键
近距离捕捉	按着R键再按B键	按着R1键再按×键
反击	按着R键再按Y键	按着R1键再按□键
视点变更	在分歧路时按Z键	在分歧路时按R2键
开启辅助画面/跳过过场画面	START键	START键

转换人格

本游戏最大特色就是主角HARMAN SMITH除了自己之外，还有7种不同的人格，即7种不同的能力，他们各有所长。HARMAN本身只有在特定情况才可选用。其他人格则可于关卡途中出现的HARMAN ROOM内的电视机上选择，又或是随时在游戏中按START开启辅助画面，然后推方向键上指着“SMITH”再按○键选择。注意每关开始时并非所有人格都能选用，部分沉睡的人格必须在消灭一定敌人后才能选“WAKE UP”指令将其唤醒。以下是各人格使用的武器及特殊能力一览，特殊能力需要配合不同角色及地点按□键发动。

HARMAN SMITH
武器：对战车来福枪
特殊能力：没有

KEVIN SMITH
武器：飞刀
每次填充弹药数：无限
特殊能力：隐形

GARCIAN SMITH
武器：红外线小型手枪
特殊能力：回收死去人格

COYOTE SMITH
武器：改造左轮手枪
每次填充弹药数：★★
特殊能力：蓄力射击、开锁、跳往高处

DAN SMITH
武器：左轮手枪
特殊能力：蓄力射击

CON SMITH
武器：两枝自动手枪
特殊能力：通过别人去不到的地方、短时间高速移动、声音立体化

KAEDE SMITH
武器：设置瞄准器的自动手枪
特殊能力：远距离狙击（瞄准时按□键）、结界解除、血液吸收

MASK DE SMITH
武器：两枝榴弹枪
特殊能力：蓄力射击、破坏有裂缝的墙壁、破坏障碍物

移动

本作品的移动操作也与别的动作游戏不同，基本上只要按着○键角色就会向前走，要往回走则需要按×键180度转身。而前进途中每次遇到分歧路线就会停下，画面上便出现各个分歧的方向，只要将左摇杆推往相同的方向再按○键便可。

战斗

当角色前进途中听见一些奸笑声，就表示附近有敌人，这时要按着R1键不放就可进入主观视点的攻击状态，但会发现射击半透明的敌人并没有效果，这时必须再按L1键锁敌，对方才会显出实体，锁敌后再按一次L1键，则可找出敌人的弱点（发光部位），直接命中那里能一击即杀。不过要留意有些敌人并不会显露出弱点。要为手枪上弹只需推右摇杆任何方向便可。

回复

若是敌人到了面前仍未杀掉它便会自爆，这样会令角色受伤。画面上方的眼睛代表角色体力，当眼睛闭上该人格就会死亡。受伤后要回复体力，需要按START开启辅助画面，按方向键下指着“BLOOD”使用稀释血液来回复，而要取得稀释血液的方法就是击倒敌人。

复活

若其中一个人格死亡，并不会立即GAME OVER，首先会自动回到HARMAN ROOM的电视机处，让玩家选其他角色。其中GARCIAN是唯一能够令死去的人格复活的角色，当他走到死者位置会自动回收死者头部并反回HARMAN ROOM，然后连打○键至满就可令角色复活，因此只要GARCIAN不死，便可无限复活。

强化

在HARMAN ROOM内的电视机，除了能供玩家挑选人格外，还可为他们进行强化。首先在消灭敌人时，都会收集到浓稠血液和稀释血液。在电视机选择B频道能以浓稠血液精制血清，跟着选择角色的“SKILL”，便可为他们的4种能力进行强化，等级越高消耗的血清便越多。另外每关会限制精制血清的份量。

记录

在HARMAN ROOM内，于电视机旁会见到一名女子SAMATHA，当她穿着侍女服装时，就可为玩家提供记录服务，储存玩家目前的游戏进度。

地图

游戏中按△键能开启该关地图，借此能看到许多有价值的情报，橙色部分代表玩家目前身处的地区，明绿色部分是玩家已探索的地区，暗绿色部分则是未探索的地区。此外地图更会指出各处需留意的地方，“角色头像”代表那里需要使用该人格来调查，“雀鸟”则是会收到飞鸽传书，“？”是微妙造形物使用地点，“指环”是要用所持的指环来解谜，“电视机”则是HARMAN ROOM，有S字则能供记录。

难易度差异

首先会有两种难易度选择，“敢斗”是普通难度，会有丰富的助言，回收血液量多，敌人体力偏低，能按L1键自动捕捉敌人弱点。“死斗”则是困难难度，助言相当有限，其他方面均比“敢斗”苛刻。

攻略篇

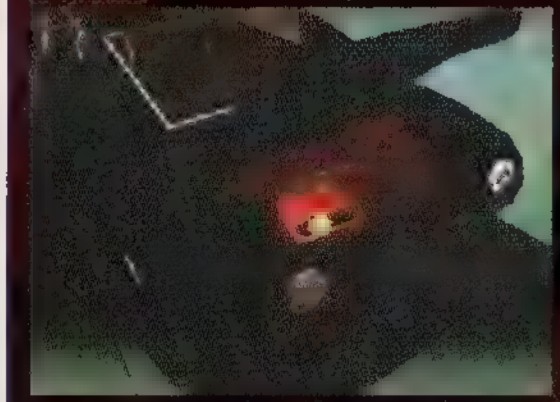
TARGET 00 ANGEL"天使"

1）游戏开始前会询问是否需要操作练习，"杀る"是需要，"杀らない"则是不要。首先会看见GARCIAN在闭路电视下变身成为DAN，跟着会有事件画面。于LOBBY可选择与IWAZARU谈话，他是负责为SMITH提供情报的角色，会随时在不同的地方出现。

2）向北走廊（HALLWAY）前进会有HARMAN ROOM可进入，在这里能够记录。这时KEVIN和MASK DE SMITH都处于沉睡状态，需要消灭11个以上的敌人才能唤醒他们。至于右边的ROOM（房间）则可向IWAZARU问询有关游戏的任何事，例如基本操作、战斗及血液解说。

3）进入走廊一会儿便听见笑声，那就代表有敌人，消灭后转到右边会再碰到另一只敌人，然后会遇到给予助言的角色TRAVIS，他与IWAZARU一样，往后会时常出现。

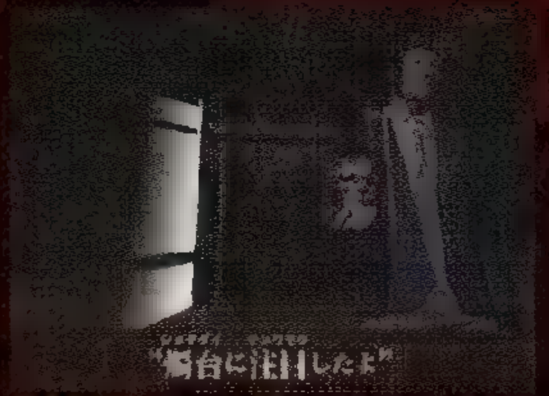
4）沿路前进至停车场（PARKING）便会遇到敌人，射击后对方会转身逃跑及爆炸。使用锁敌会看见远处有个像巢穴的东西，它会不停地生蛋朝主角滚过来，击破蛋后就会变成怪物走过来。若不消灭巢穴就会没完没了地出现怪物，而巢穴的弱点就位于倒吊者旁边的黄色部位，连续朝那里射击便可解决。



5）继续往前走会找到坐在车上的TRAVIS，谈话后对方会打开车尾箱，能取得重要的过关道具"魂弹"。然后便返回走到廊中，于走廊通道能往北面前进，收拾一名喽罗后便有楼梯（STAIRCASE）前往二楼。

6）到二楼前进不久就会发生怪物杀人的剧情，跟着就要对付多只迎面而来的喽罗。收拾完后在走廊有HARMAN房间，不妨将储到的血液精制并用来强化角色。注意在区域间移动时敌人有可能会再次出现。

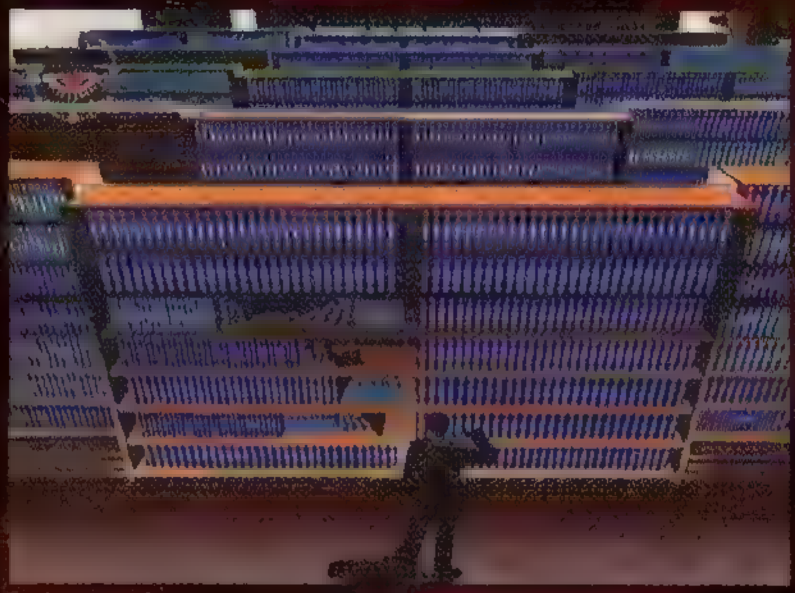
7）到达住客层会看见远处有懂得飞行的怪物，而在前进时还有喽罗出现。至于飞行的怪物即使被撞到也不会受伤，但却会在一定时间内让画面变成白色。走到尽头会见到TRAVIS提供情报。往东走廊前进会再次发生居民被杀的剧情，这时可选择朝南或北走，往北只会到一扇由另一边锁上的门，目前无需理会。



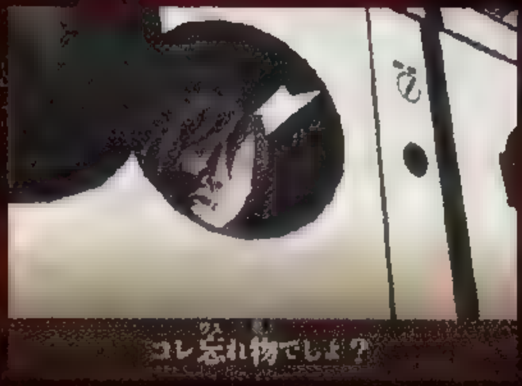
8）往南行会遇到另一位提供情报的人YOON-HYUN，其对面则有房间ROOM #212，目前无需理会。往南走廊前进至门前会有必看的谈话场面。

9）离开住客层上楼梯有西南偏南和西行走廊，先朝西南偏南前进至尽头会收到飞鸽传书（CARRIER PIGEON），也是提供一些情报。而西行途中则有HARMAN房间。

10）到达三楼的会堂（HALL），于正面及右边均有敌人，往西行有个洗手间（RESTROOM），目前无需进入。转向右边往北走廊前进是图书馆（LIBRARY），该处东面有个操作仪表板（CONTROL PANEL），其上有两个凹槽，暂时没有用处。北面则被书柜所封而进不去。因此只能朝西面前进。

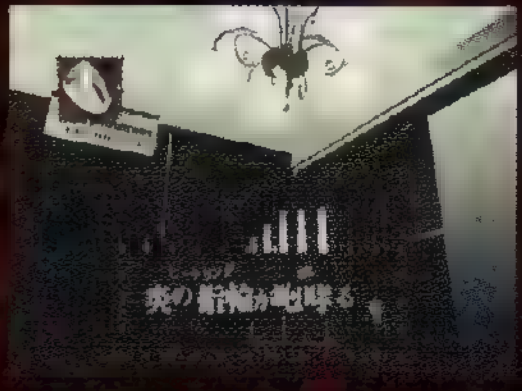


11）经下楼梯途中会有能供记录的HARMAN房间，继续前进是干衣机通道，调查干衣机（DRYING MACHINE）选择关掉，就会找到会说话的死人头SUSIE，谈话后会获得"炎之指轮"。这时打开辅助画面选择道具（ITEM）便可装备在身。

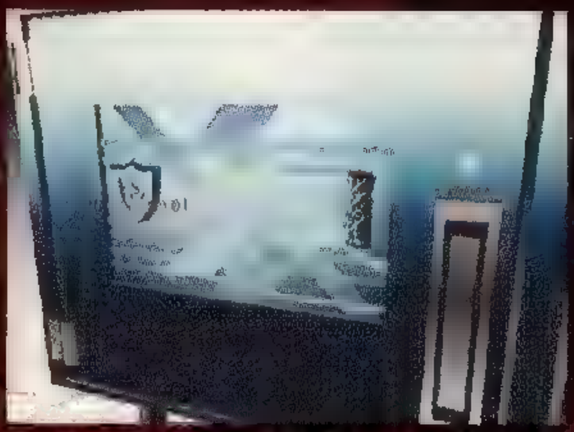


12）继续前进的话会到达一扇上了锁的门，正是之前步骤7提到的门，若是选用COYOTE人格的话，他就会将锁拆解。

13）经过该门回到步骤8提到的#212房间，入内会发现那里有5枝没有燃点的蜡烛（CANDLE）及冷气机（AIR CONDITIONER）开关，凭着"炎之指轮"可依1至5的顺序点燃蜡烛，旁边的柜（CABINET）就会打开，取得里面的"微妙造形物"（若开启冷气机电源烛火就会被吹熄）。

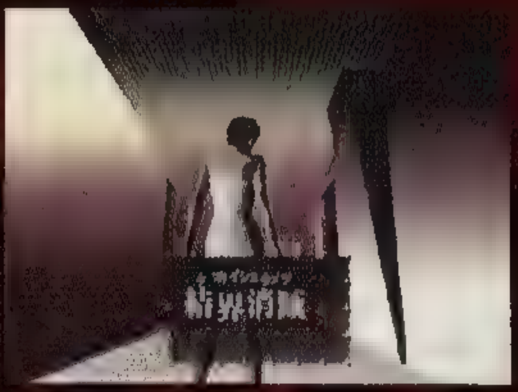


14）再前往步骤10中提到的洗手间，里面也有一名敌人，收拾后先走到烟雾感应器（SPRINKLER），凭着"炎之指轮"令它启动洒水装置。然后往旁边的厕所（TOILET）拉动冲厕掣，就会有一件物品掉到取"炎之指轮"的干衣机通道，成功取得第二个"微妙造形物"。



15）再往图书馆东面的操作仪表板放上两件"微妙造形物"，挡路的书柜就会移开显出通道可供继续前进，但要注意书柜移开后首先要对付那里出现的敌人。

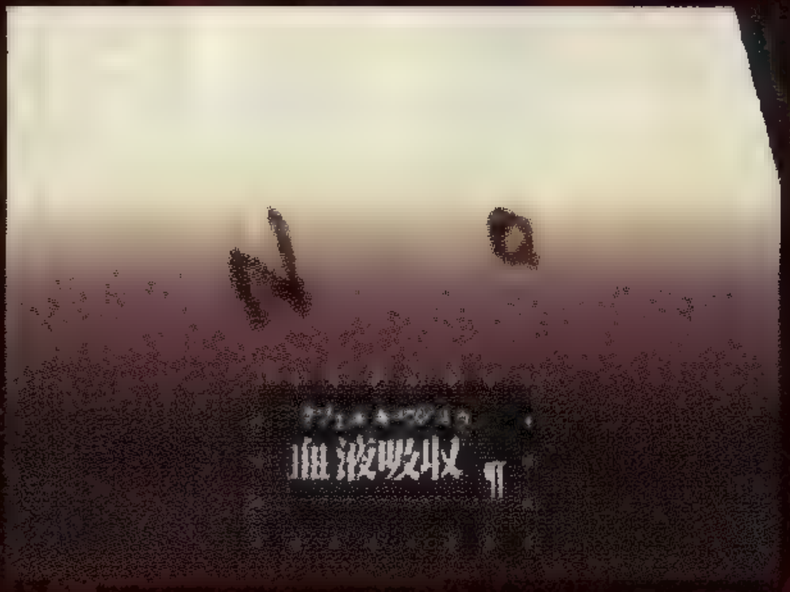
16）于前进途中可往东行到仓库（WAREHOUSE），这时要先回HARMAN房间的电视机处唤醒MASK DE SMITH，然后使用该人格把有裂缝的墙破开。注意该人格每次攻击后都要上一次弹，入内会见到TRAVIS和收到第二封飞鸽传书。



17）继续前进是通往四楼的楼梯，到上层途中也有HARMAN房间。到达四楼升降机大堂又有居民被杀的情节，通过那里后会发现一堵破烂的墙。先往北走廊前进会有一堵红色的墙，这时转用KAEDE发动其特殊能力，就会将结界解除取得第二枚"魂弹"。

18）拆回破墙沿西走廊前进会见到有裂缝的墙，所以就变身成MASK DE SMITH用枪把它轰破，由那里前进会到达#406房间，这时变成COYOTE人格就能解开门锁，入内可向TRAVIS打听情报。

19）回到前一条分岐路转向北走廊，沿路前进至南走廊会见到TRAVIS，面前的墙上有血书，这时再用KAEDE的特殊能力血液吸收，就会只剩下"N"、"O"两个字母。走回头取道西北偏北走廊沿路前进，途中有可供记录的HARMAN房间。



20）继续前进可到达需要输入密码的门，那就是刚才墙上的密码“NO”，可到达锅炉室（BOILER ROOM），一直往前走会经过TRAVIS上楼梯，途中又有另一个HARMAN房间，再往前走便会遇到GATEMAN，注意若是之前未能取得两枚魂弹是无法通行的。

21）沿路继续前进，途中会经过没有敌人的楼梯及斗技场，然后会到达机房，注意会有行动敏捷的敌人SPEED SMILE迎面跑过来，这时可选用能够连环射击的CON迎战。

22）经另一个GATEMAN房间到升降机大堂，乘升降机前可进入那里的HARMAN房间。到了上层时会强制变回GARCIAN，与TRAVIS谈话后有东、西两条路走，两者其实是互通的，而往东走会有谈话事件发生。

23）到达跳舞大堂会强制变成HARMAN，在那里会见到中央一名有四个翅膀的女孩，然后需要分别射破对方的四个翅膀，由于对方不会移动，故可轻松了事。

24）跟着那女孩就会变脸，原来她背后有四个人脸，那也是她的弱点，而玩家也由HARMAN变回之前使用的角色。此战是要绕到对方背后射击那些人脸，若是不停地走动对方也会一直面向你，必须先停下来，等对方的手发光准备攻击时再赶紧跑到她背后射击，当4个人脸都被击破战斗也告结束。

25）朝北面走廊前进又会变回HARMAN，到达顶楼会再见到刚才的女孩，瞄准女孩后先不要射击，等一会女孩身后便出现一名男子，攻击该男子后就会有对话剧情，然后需要向那男子发光的右手射击，此任务便告完成。

TARGET 01 SETTING SUN 落日（前编）

1）开始时会在GARCIAN的家，先进入HARMAN房间会有剧情交待，调查电视机选择HARMAN就能进入他的精神世界谈话。回到起居室就可以离开此处到外面。

2）本次任务是在华盛顿的FUKUSHIMA餐厅进行，经过入口的闭路电视时会强制变成MASK DE SMITH，收拾完喽罗后继续走会有挡路的大岩石（ROCK），当角色走近后就会自动将之轰碎，然后会有剧情交待。

3）这时先由门厅（FOYER）退回餐厅外，往东北走廊前进会发现可供记录的HARMAN房间，再进入门厅沿路前进会有分歧路往北走廊或等候室（WAITING ROOM），先取道等候室，在那里会见到TRAVIS及收到第三封飞鸽传书。

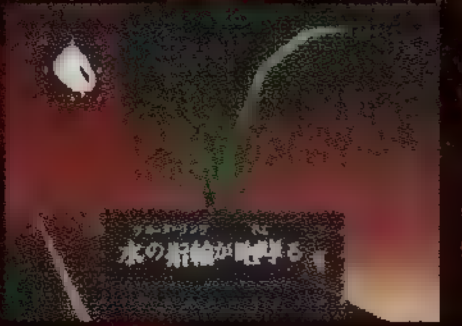
4）于尽头的房间（ROOM）需要变身成COYOTE，然后发动其特殊的跳跃力到上层天花板，接着沿天台屋檐（ROOF）前进，走到尽头进另一房间，会于入墙柜（DOORCASE）处找到死人头SUSIE，获得“水之指轮”。

5）回到门厅朝北走廊前进至中庭（COURTYARD），沿路一边收拾敌人一边前进，至另一边建筑物时会有东和北面两条通道可以选择，往东行会见到TRAVIS，沿北走廊则可到达大堂，入内会遇到新敌人HEAD BOMB SMILE，对方会有个开合的头部，必须在打开时命中头部才能收拾他，否则会被对方炸死。

6）继续前进会有北走廊和休息室（LOUNGE）可供选择，沿休息室前进可到HARMAN房间，能够让玩家储存进度。前往北走廊能到达贵宾室小巷（GUEST ROOM ALLEY），途中有分歧路往北走廊及花园（GARDEN）。

7）沿花园方向走到一株枯树处，这时转用KAEDE发动特殊能力可以消灭结界，在那里的尽头有上个任务中碰到过的会生蛋的怪物，同样地只要射击数次黄色的弱点就能消灭，走至尽头可从倒吊在树上的TRAVIS处打听情报。

8）回到小巷继续前进到达楼梯的宴会大堂（BANQUET HALL），在这里遇到新敌人SPIRAL SMILE，那是球形的怪物，其弱点是有绿色八角星的面孔，由于它们的前进速度很缓慢，因此不难收拾。



9）沿路走进贵宾室（GUEST ROOM）会发现一个花瓶（VASE），若是已装备“水之指轮”就可为花瓶盛满水，对面的画就会改变，调查该画可获得“微妙造形物”。

10）由宴会大堂东面的通道走下楼梯，在那里会有HARMAN的房间。继续走会到另一个贵宾室，绕过仁王像之后有北和西两条路可走，要小心此处也有HEAD BOMB SMILE，可选北走廊前进（经西走廊前往另一边，那里只有空房间），并于接下来的房间内会找到TRAVIS打听情报。

11）北行有扇门需要之前取得的“微妙造形物”来开启，然后便到达一条燃烧着的走廊，前进有东和北两条走廊，东行会找到HARMAN房间及收到第四封飞鸽传书。

12）继续前进会发现一个被木板挡着的厨房（KITCHEN），变身成MASK DE SMITH后可以将木板破开，就会有剧情交待。

13）朝唯一的路前进到小巷，经过HARMAN房间后会到达分离房间（DETACHED ROOM），那是室外的通道，一直走会见到风水地图，指示前方四个房间分别代表四圣兽的方位，北面是玄武（BLACK WARRIOR），东面是青龙（AZURE DRAGON），南面是朱雀（RED PHOENIX），西面是白虎（WHITE TIGER）。

14）接下来要分别进入四个方位的房间，每个房间都要先收拾一些在天花板上爬行的喽罗，然后根据房间方位而关上适当的门，于东面房间会收到第五封飞鸽传书，而在北和西房间之间的通道上有HARMAN房间可供储存进度。

15）将四方圣兽的门关上后，位于西房间相对的木桥会放下，在过桥时可拾到“魂弹”。然后会像上一关到GATEMAN，以及通过斗技场。要小心通过斗技场后会碰上新敌人PHANTOM SMILE，对付此敌人必须一击射中其头部，否则它会瞬间接近将你炸死，因此最好由KAEDE瞄准时按□键进入狙击模式。

16） 经另一个GATEMAN到达走廊会强制变成HARMAN，进入主人房间（OWNER'S ROOM）会有剧情交待FUKUSHIMA被女秘书枪杀的事件。再度前进至闭路电视前会变成控制MASK DE SMITH，继续前进途中有可记录的HARMAN房间，往后便需要与女秘书战斗。

17） 与女秘书的战斗方式是在1分钟内互相攻击，击中次数较多的人为胜利者，因此最好选择快枪手CON，笔者可在1分钟内击中150次以上，而“日落”前编也告结束。

TARGET 01 SETTING SUN 落日（后编）

1） 开始时也是在GARCIAN的住所，但本次可在HARMAN房间储存进度，然后便直接离开住所。接着会到达任务执行地点KAKU BUILDING，首先于起点调查车辆（CAR）会看到挡风玻璃上写着“BTJ”、“CSC”和“WTS”的省略语。

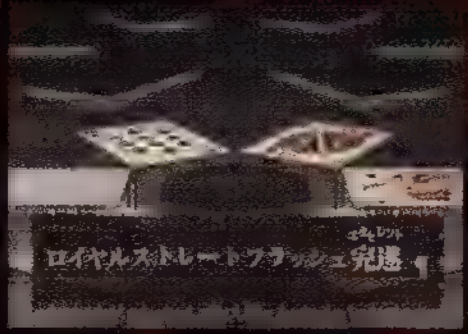
2） 当GARCIAN经过闭路电视时便会变身成KEVIN，注意他的射击虽然威力小，但是能无限攻击而不用上弹，往东行有HARMAN房间可供记录，然后走到北面的饮品贩卖机（VENDING MACHINE），需要点选3种饮料，之前车上挡风玻璃就是提示，需要选2、3和6，贩卖机就会移开显出秘道。

3） 进入大厦内部会发现这里每层的构造都是相同的，先往左面会有HARMAN房间及管理员室（SUPERINTENDANT'S ROOM），进管理员室右边有上了锁的操作仪表板（CONTROL PANEL），变身成COYOTE便可拆解，然后关上电源。另外左边深处的海报上有手持两枚骰子显示1点的女荷官。

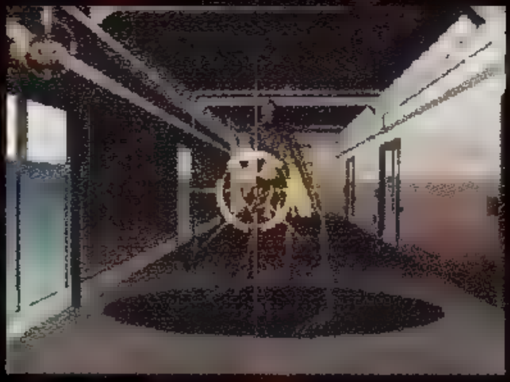
4） 朝西走廊走可进入#105房间，那里的右边有骰子（DICES），调查后便可掷出两枚1点（若是之前没有关上操作仪表板电源，则永远也掷不出来）。成功后旁边的抽屉会打开，里面有第一个“魂弹”。至于西走廊深处有TRAVIS。

5） 沿楼梯前往二楼，在南面#207房间内也有画显示一幅由红心9、10、J、Q、K组成的同花顺卡牌，旁边的YOON-HYUN告知要找出能胜过它的同花顺。

6） 于西走廊尽头房间会找到卡牌（CARDS），接着便把那里的葵扇9抽走组成10、J、Q、K、A，旁边的抽屉便打开取得第二个“魂弹”。



7） 接下来经楼梯上三楼，在此层有另一种会生蛋的怪物MOTHER SMILE，本次它懂得一边前进一边生蛋，其弱点位于腹部，要注意此敌人在区域移动后会再次出现。



8） 往南面#307房间除了见到TRAVIS，还有作为提示的海报，显示历史有名的赛马盛况，看见马匹的名次为“1、4、3、7、6、2、5”。

9） 接着前往#301房间，里面也有不断生蛋的巢穴，解决后由COYOTE使用特殊能力跳到四楼，可以在该独立房间内取得“微妙造形物”。

10） 回到三楼往西面走廊走到尽头选择玩赛马（HORSE RACE），要在下方选择数字对调，然后排出“1、4、3、7、6、2、5”的次序，完成后“S”便会开跑，顺利获得第三个“魂弹”。至于深处只是向YOON-HYUN问情报而已。

11） 四楼是最顶层，要小心这里的敌人数目相当多，其中更有只能攻击头部或手部才可消灭的敌人，要确认将其全部消灭后再移动。往南面会看见3张啤酒广告海报，分别有“猪”、“鹿”、“蝶”花札图形及按多少次的提示，而南面尽头有HARMAN房间可供记录。

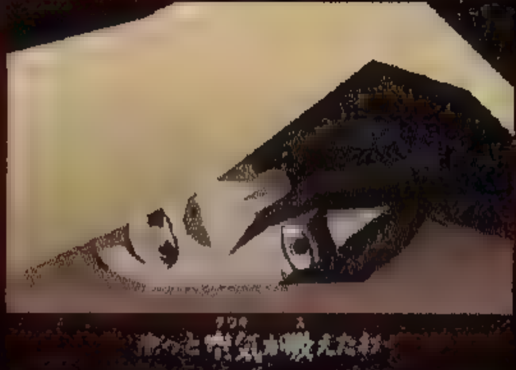
12） 于#401房间内可从TRAVIS那里打听到情报，往北面走廊会找到花札卡牌，按键出现的图案是随机的，“猪”要按至出现叶子、“鹿”要按至出现大红花、“蝶”要按至出现星形花。完成后就能获得第四个“魂弹”。

13） 接下来要转用KEVIN，发动其特殊能力后隐形前往通过西走廊的红外线感应装置，否则触动机关去路就会受阻。

14） 接下来又会重覆前两关向GATEMAN交出“魂弹”才能通过斗技场。到达食堂会遇上新怪物BACK SMILE，它会不断逼近，而消灭方法是攻击其手部令它转过身背向着自己，然后立即攻击其背后的黄色弱点。

15） 跟着会走到四楼的升降机大堂，在那里有可供记录的HARMAN房间，乘升降机往上层对面有裂缝的墙壁，由MASK DE SMILE轰破后会有BOSS战，对付此前在厨房见过的假厨师，但会发现怎样也无法击中他。其实对付方法很简单，就是向其头上的横梁攻击，石块就会压下而令对手射中自己死去。

16） 沿路走到娱乐室会有剧情交待，于杂物（STORAGE）的纸皮箱处找到死人头SUSIE，它会给出一枚“风之指轮”，然后前往控制仪表板使用“微妙造形物”打开，将开启由★调向“B1”、“TOP”。

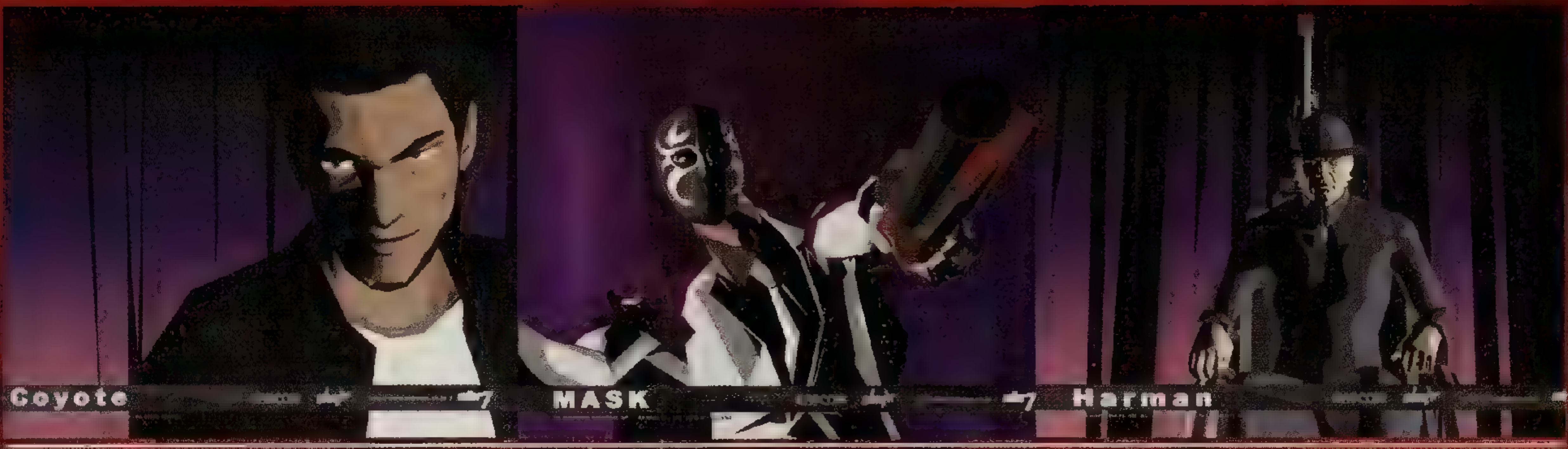


17） 往回走乘升降机到天台，调查会议室（BOARDROOM）使用“风之指轮”将挡着的帆布吹走便可进入，并且进行另一场BOSS战。

18） 此战要收拾两名BOSS，正是之前剧情交待时被轰破脑袋的人，他们会不停地放出脑髓，并隔一定时间后飞撞过来，对付他们也有窍门，其弱点是脑袋，但平常是无法击中的，首先选用有狙击能力的KAEDE，接着要射击右边那人的领带。

19） 如此左边的那人会走过去为对方扶正，就在那一瞬间要射击左边那人的脑袋，反覆这样做就能解决左边的那个人。

20） 余下那人会放出三个脑髓在空中，每当击破其中两个脑髓时，对方就会有一瞬间抱着头，趁那个时机向他的弱点进攻，成功后任务自然也会结束。



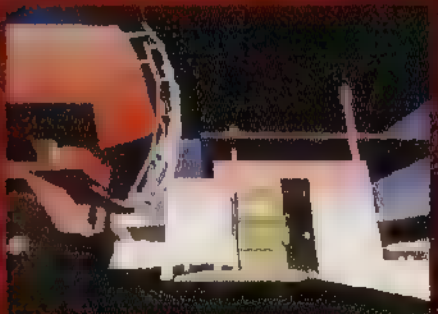
TARGET 02: CLOUDSMAN "云男"

1）开始时还是在GARCIAN的住处，选择电视机的HARMAN便与他谈话，然后离开住所。接下来会到达目的地德州ULMERYDA INTERCITY，进入前会分别见到TRAVIS和IWAZARU。进入后是中央道路（CENTROL ROAD），里面会出现名为ULMERYDA SMILE的敌人，平常只会向前跑，除非玩家主动向他们射击，否则不会主动逼近。

2）在道路西面有HARMAN房间可供记录，向北走会见到一位提供情报的精神信徒，之后在此关还会时常见到该人，并被告知要靠摔角手的力量才能拉动那辆运油车。

3）谈话后向东北到达加油站（GAS STATION），继续向东会见到TRAVIS，他会告知有关大ULMERYDA企业的事，并指出该企业入口的密码"HUSTLE"就写在他的胸口上。

4）先变身成MASK DE SMITH，然后走到运油车（BIG RIG）前面调查，便会将那辆运油车拖走，进入储油箱（OIL TANK），调查那里会找到死人头SUSIE，谈话后便会获得新的指环——"体力之指环（STAMINA RING）"，并装备在身。



5）回到街道便可北行至下一区，这里会遇上两个新敌人：巨人GIANT SMILE，只有MASK DE SMILE才能一击即杀。此外在这里会见到许多ULMERYDA SMILE跑来跑去，所以方便收集血液。

6）接下来可先沿道路向西面前进，收到飞鸽传书后，前往城郊住宅区（SUBURBS），在那里除了有许多ULMERYDA SMILE外，途中两边还有多间住宅，使用COYOTE发动特殊能力便可跳上去走进屋内。

7）跳进TERRT ST 210内，四只ULMERYDA就会迎面冲过来，解决后走到尽头，装备"水之指轮（WATER RING）"，再调查花瓶（VASE）便会获得"微妙造形物"。于TERRY ST 219内也有大量ULMERYDA SMILE，除此之外并没有特别之处了。

8）一直前进到TERRY ST 220，这里是HARMAN的房间，接着沿北路前进至分岔路，向北通行的门从另一边锁上了，所以要向东面移动，走到TERRY ST 206后，以COYOTE跳上去后只需对付一只会逃跑的TSUBAKI SMILE，在房间深处以KAEDE的特殊能力血液吸收会找到瓶盖公仔（ULMERYDA COLLECTION）的"会长名鉴：12"。

9）离开房间继续向东前进，会见到新型的巢，它这次有两个弱点，所以需要多花一点功夫解决，消灭后如果再次返回此处，就会换成一只懂得移动的巢穴，收拾掉之后该通道以后便可通行无阻了。

10）到东走廊尽头靠COYOTE解锁开门，便可回到中央道路，要小心附近那些GIANT SMILE。然后向北面走到尽头的闸门（GATE），使用"微妙造形物"后会提示输入密码，输入之前油站TRAVIS提示的"HUSTLE"。

11）通过闸门到下一区的中央道路，注意在此处有无数的GIANT SMILE，因此不要站着不动与之硬战。沿路前进，东面有HARMAN房间供记录，向西北走会经过一个告示板（MASSAGE BOARD），上面提到想得到瓶盖公仔NO.7就要前往药店（DRUG STORE）并使用ULMERYDA的照片换取。

12）继续前进会经过一张海报，得知集齐所有瓶盖公仔后可前往邮局。接着进入前方的餐厅（DINER），在西南走廊的墙上发现照片，照片提示在TERRY ST 206会有所发现（如步骤8已完成），若是由那边的后门离开，沿路会见到上一关首领KISUGI变成的灵魂提供情报，继续走则是用COYOTE开锁返回城郊住宅区。

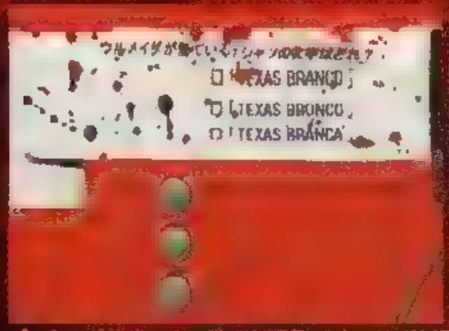
13）回到餐厅往东北走廊走会发现一部扭蛋机（TOY DISPENSER），不断调查便可一口气收集到NO.7和NO.12以外的其他瓶盖公仔。餐厅尽头的CULT MEMBER只是告知NO.12属于隐藏版，一般情况下是得不到的。

14）离开餐厅回到中央道路往北经过列车路口（RAILWAY CROSSING）后就不用再担心那些GIANT SMILE了。一直走到东北的药店前，打开道具栏使用一直在手上的ULMERYDA照片，就会有剧情发生，之后可走到隔壁打开的仓库取得"会长名鉴NO.7"（FIGURE），集齐一套。

15）继续前进是邮局（POST OFFICE），在那里每隔一会儿便出现两只MAGIC SMILE，其实只要用MASK DE SMITH射三枪，即使它没有显出弱点一样能收拾。邮局前向西可到达HARMAN房间记录，利用手上的图鉴可以解除邮局门锁。

16）交待剧情后会到达山路（MOUNTAIN ROAD），沿路一直前进途中会遇上敌人，其中包括GIANT SMILE，过桥后会有HARMAN的房间，通过铁闸后的路不会有敌人出现，而沿途会发现7张海报，它们都是一些重要的提示。

17）到达第一生命（FIRST LIFE）公司大门前调查那里的闸门，需要回答7条问题，答案依次序是"人"、"4"、"紫"、"TEXAS BRONCO"、"PERFECT CITY"、"6"和"X一X（西装）"，完成后就可以进入。



18）进入第一生命入口（FIRST LIFE MAINENTRANCE）后前往警卫室（GUARD'S ROOM）便有剧情交待，继续前进会有无数的BACK SMILE向玩家逼近，不要恋战，收拾完第一批后应尽快前进，到门前有分支点，先向东移动会有HARMAN房间可供记录。

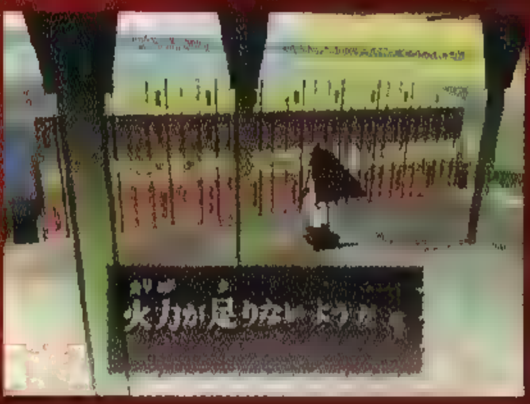
19）接下来往另一边走到郊外（WILDERNESS），前进后不久，身后的布景板会倒下，这时已经没有退路

一直向前走可进入一辆流动指挥车的控制室（CONTROL ROOM）调查一下就会有段较长的剧情。

20）看完剧情后便是BOSS战，主角走进前面的救护车（AMBULANCE），这些救护车是相连接的，首先沿右边一直走会见到变身后的ULMERYDA，接着便展开战斗。对方会缓慢地走过来，并且以血线作远距离攻击，对付他的方法其实很简单，就是让他追着玩家，跑向另一边绕到他的身后，会发现其身后的脑部，只要由KAEDE作远距离狙击，一枪便能取胜。

TARGET 03: ENCOUNTER 邂逅 前编

1）这次要对付疯狂杀人犯CURTIS，开始时同样要先和HARMAN谈话，然后离开GARCIAN的住所，接下来会到达游乐场的入口处，经过闭路电视后会变身成CON，一直走会有HARMAN房间，注意在往后的一大段路上都没有记录点，因此有时要不厌其烦地走回来。



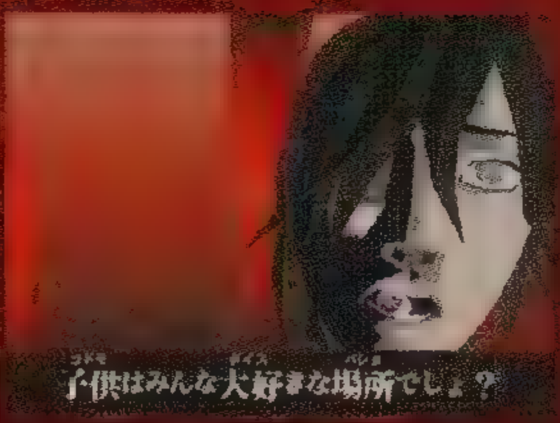
2）继续前进至ARCADE通道会遇上新敌人PROTECT SMILE，其耐力很高，不过用MASK DE SMITH一枪就能收拾掉，沿路走下楼梯有HARMAN房间，而北面的铁闸以目前MASK DE SMITH的火力还不能破坏。

3）先沿西面的路前进，途中不会遇到敌人，接下来会到达小剧场（I S Z K STRING QUARTET）地区，那里设有4间戏院。首先在西南方碰到会飞行的敌人BROKEN SMILE，在东北面也有PROTECT SMILE和BACK SMILE出现。

4）先向东进入戏院4（CINEMA 4）收拾掉里面的敌人后走上舞台（STAGE），然后变身成MASK DE SMITH破坏有裂缝的墙后发现宝箱（TREASURE CHEST），打开它就可获得他的新服饰和面具，让他的攻击力大增。

5）接下来进入戏院3，在那里分别能得到TRAVIS以及之前“落日”那关首领提供的情报，至于戏院2要注意有总共3个弱点的巨巢，由于其生蛋的速度可用“络绎不绝”来形容，因此最好先返回之前的HARMAN房间让具有狙击能力的KAEDE人格苏醒，再由她来应付，而在这里可从TRAVIS处打听情报，以及找到能供记录的HARMAN房间。

6）跟着前往戏院4，在舞台上有一个宝箱，需要由COYOTE解锁才能打开，里面是死人头SUSIE，谈话后会获得“过去之指轮（PAST RING）”，离开时还要对付来自入口的大量敌人。



7）离开戏院4后装备“过去之指轮”，向东走到尽头调查那里破烂的梳妆台，就能通过指轮的力量回复原状，在里面取得“微妙造形物”。

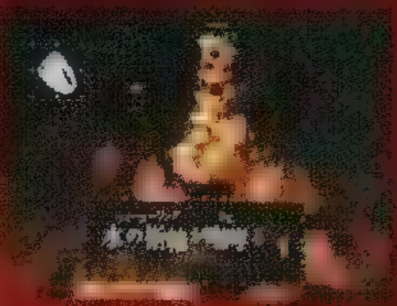
8）接下来往回走到此区入口的分岔路转向西南，到达尽头的主电箱（MAIN BREAKER）处，会自动放上“微妙造形物”开门，将开关拉下成启动状态，影院的霓虹灯也随之点亮，看见有气球悬在一根电灯柱上，走到电灯柱那里装备“风之指轮（WING RING）”调查，气球就会被吹下来，随后取得第一个“魂弹”。

9）离开小剧场回到ARCADE通道，变身成MASK DE SMITH将铁闸轰破，便能前往广场（ADVENTURE PLAZE），在那里会遇上新敌人PROTECT Z SMILE，此敌人必须由MASK DE SMITH使用第一段蓄力射击（按一次□键）才能收拾。

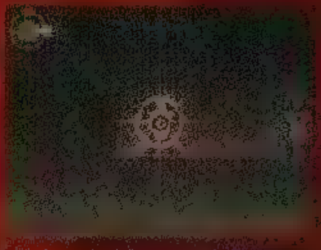
10）往前有3条路可走，中央的路目前还不能进入，而左右两边则有活动巢穴不断生蛋，笔者建议先走西北面FREAKY FUN HOUSE，注意在上楼梯进该设施时有PROTECT Z SMILE出现，那里也需要MASK DE SMITH才能进入。

11）设施内分为5个部分，首先在FREAKY FUN HOYSE要变成CON才能通过尽头的矮通道（CHILD ENTRANCE），然后到达下一区的LOOP DA LOOP，第二部分是迷宫，沿路前进会经过一堵有裂缝的墙，由MASK DE SMITH破坏后进入就可前往第三个部分SQUEAKER'S ATTACK，若是由之前的路一直走就会不断重复。

12）于第三部分是个圆形台，解决两边的敌人后走到另一端的门（BURNING HOT HALL）调查后身处的台就开始转动，而中央的巨大芝士内就有许多老鼠探头出来，玩家要使用KAEDE以狙击模式击中全部8只老鼠，但要注意此期间角色所在的通道内会不时有敌人出现。



13）完成后可进入BURNING HOT HALL，首先到达一座燃烧着的吊桥，装备“水之指轮（WATER RING）”调查就能将火浇熄。在通过时会遇上不断出现的BREAKER SMILE，因此要尽快走到对面去。



14）接下来会来到一个射靶游戏场，必须射中那里六只鬼的靶心，当然最好是由能进行狙击的KAEDE负责，全部击中后便可前往最后一个部分——SPINNY-SPINNY。

15）在SPINNY-SPINNY内有新敌人CERAMIC SMILE，对方会以逆时针方向前进，玩家则要顺时针走到其面前射击其胸前的红心，如果被它碰上就会即死，收拾完后会显出秘道取得第二个“魂弹”并令“魔铳”复活。

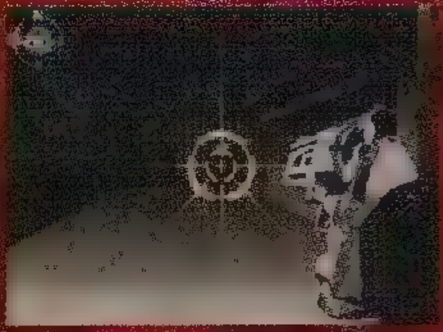
16）回到广场前往东北面的KILLERED MANSION，这里由一层层的圆形通道构成，若是胡乱开门只会“原地踏步”，而正确的门其实要靠门上的怪物画像来分辨，只有怪物画像呈正面时才是正确的路。

17）到达该区的正中央需要变身成COYOTE跳到最上部，与TRAVIS谈话后会获得第三个“魂弹”，之后从唯一的路前进，经过闭路电视变回GARCIAN后，便坐上沙发（SOFA）到KILLERED MANSION出口，途中会有HARMAN的房间，记得先转换回其他的人格。

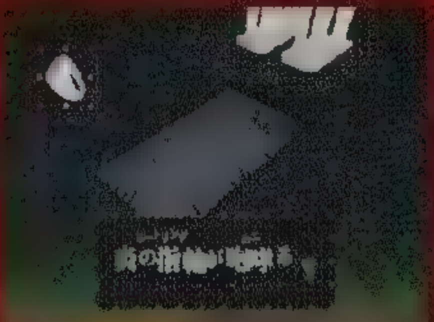
18）接下来向广场中央的路前进，进入前不妨前往旁边的HARMAN房间储存进度，与之前一样需要经过GATEMAN及斗技场，然后会到达一条长廊面对中首领MYTHRIL SMILE，由于对方有弱点，因此只要锁定后就可轻易消灭。

19）接下来会到达停车场大堂，在那里TRAVIS会提供情报，也有HARMAN房间供记录，到停车场走到一名持机关枪的女孩前就会进行BOSS战，对方会沿着外围以顺时针方向边跑边射击，而玩家则可在较内侧的一圈移动。注意首领只有在她经过电灯柱被光照到后才会现出实体，由于对方跑得快，最好是在停车场任何一个角落待机，这样会多一点时间作射击准备，然后以KAEDE或CON瞄准左斜前方灯柱附近位置等对方经过时射击。此外这个首领耐力很高，必须命中10多次才可获胜。

TARGET 03: ENCOUNTER 邂逅 后编



1) GARCIAN离开住所后前往布力班宅邸 (BLACKBURN RESIDENCE), 进入后经过闭路电视会变身成DAN, 在这里会遇上BOMB HEAD SMILE。车库外的走廊中有HARMAN房间可供记录。

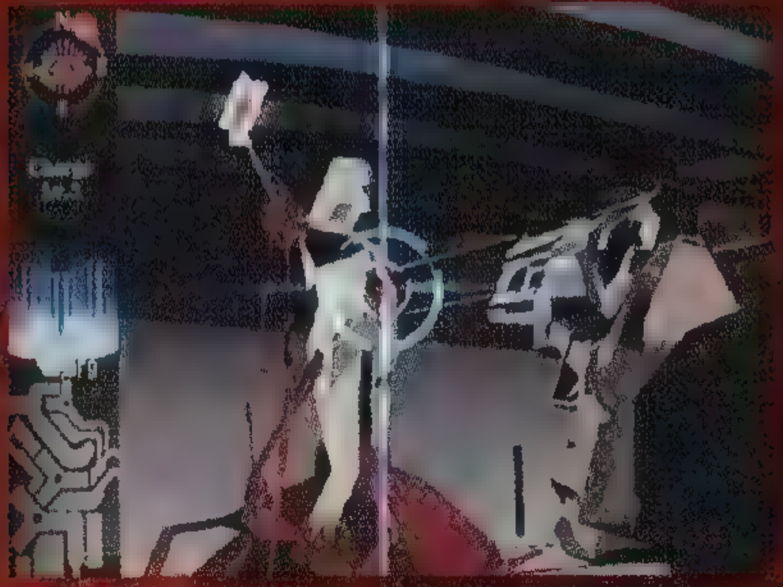


2) 到达庭园一直前进会有3条分岔路, 注意此区的BOMB HEAD SMILE会络绎不绝地出现。先往东面前进在那里又有分支, 先继续往南方前进会发现水箱 (WATER TANK), 装备“炎之指轮 (HEAT RING)”把水蒸发掉, 就能获得“微妙造形物”。

3) 往回走在东面有红外线感应器, 便以KEVIN变成透明的通过前往车库 (GARAGE)。车库对面有个电箱 (DEVICE), 用枪向发亮处射击便可解除走廊的感应器。

4) 在车库深处有情报员YOON-HYUN, 控制仪表板和图画。图画显示出车库内车的排列方式, 然后便以控制仪表板操作, 依次序推左、下、左即可完成。然后与车底的死人头SUSIE谈话能取得“力之指轮 (ATTACK RING)”。

5) 回到庭园的分岔路往西南前进, 途中通向游泳池 (POOL) 的门从另一边锁着, 于尽头会见到一尊雕像 (STATUE), 这时要变身成DAN, 使用第三段蓄力射向心脏才能将其破坏并取得第一枚“魂弹”。



6) 回到庭园分岔路北行有TRAVIS提供情报, 之后可进入主屋 (MAIN ROOM), 在分岔路先往北前进, 沿路走到主屋西部有另一个分支点, 向南到洗手间有飞鸽传书及HARMAN的房间。北行的门是通往从另一边上锁的游泳池的门。

7) 回到主屋入口选择向南走廊前进到达东部, 走到火炉 (FIREPLACE) 处使用“水之指轮”将火弄熄, 便能取得第二枚“魂弹”。接着变身成COYOTE跳到火炉上的烟囱处, 并且与TRAVIS谈话。

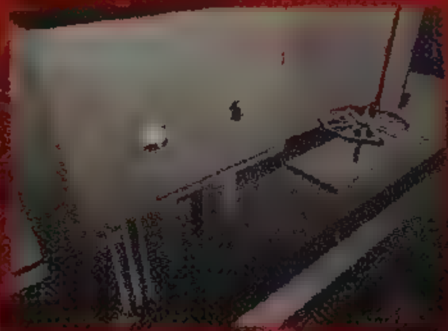
8) 继续前进由MASK DE SMITH破坏有裂缝的墙, 便遇到会生蛋的活动巢。北行能通往走道 (PASSAGE), 调查旁边的警报装置 (SECURITY) 发现处于自由进出状态。

9) 到了走道会有新敌人PROTECT ZZ SMILE登场。首先沿路前进会经过游泳池的另一扇门, 而那里也没有上锁, 不过由于没开灯的关系而限制了移动的路线, 但暂时无需理会。变身成KEVIN通过红外线感应器后便要应付接踵而来的敌人, 包括有SPIRAL SMILE和3种PROTECT SMILE, 其中PROTECT ZZ SMILE必须用MASK DE SMITH的第二段蓄力射击才能收拾。

10) 解决敌人后可进入别宅, 在那里有3条分岔路, 先往东面前进, 在睡房会见到YOON-HYUN。继续前进有BACK SMILE, 在尽头的睡房处注意若变成CON走到“DUST CHUTE”会滑行回到大厅去, 但现在无此必要。在房间内有个时钟 (CLOCK), 装备“过去之指轮”便能取得第三枚“魂弹”。

11) 接下来回三分岔路朝西面前进, 在途中的睡房关掉警报装置, 然后继续走到西北的睡房。变身成CON可通过矮通道到隔壁, 在那里会见到ULMERYDA的亡魂, 也可取得书柜中的“微妙造形物”。

12) 回三分岔路中央有可供记录的HARMAN房间, 到尽头的会堂需要再与持机关枪的女孩战斗。同样她在有光的地方才显出实体, 她背后有不时开关的铁闸, 只要发现对方后就要毫不犹豫地攻击, 这样也能阻止对方的攻击。战斗后期对方的行动会越来越快, 最后即使没有光也会显出实体, 那就代表胜利在望了, 最好选用可连射的CON应战。



13) 战胜她后往左边关闭警报装置, 游泳池的照明系统就会启动。离开别宅经走道的门进入游泳池, 注意此处会不断出现BOMB HEAD SMILE, 还有两扇门需用COYOTE解锁, 沿着池边走到南面排水装置 (VALVE) 会自动使用“微妙造形物”, 可启动排水装置把游泳池的水放掉。

14) 走到游泳池底部以MASK DESMITH射破有裂缝的墙会找到TRAVIS以及可储存进度的HARMAN房间。接着向游泳池南路前进可走进隐藏的地牢, 同样经过GATEMAN和斗技场会遇上中首领, 这次是会放激光的LASER SMILE, 对方不会移动, 因此只要在远距离射击其弱点可轻易取胜。

15) 继续前进经过可记录的HARMAN房间后, 需要变身成DAN才可打开深处的门, 进入后便要进行首领战, 双方会进行单对单射击, 窍门是当首领CURTIS肩上的白鸟起飞时才能攻击, 否则必定会被对方射中, 攻击时只要命中身体就可以了, 最先击中对方四次的就是胜者。

TARGET 04: ALTEREGO 分身

1) 开始时先往HARMAN房间看剧情, 然后调查电视机会看到一段有关HANDSOMEMAN杀人的新闻。接下来可离开GARCIAN住所, 交待剧情后会到达多米尼加共和国的市镇, 这里由许多小巷 (ALLEYWAY) 构成, GARCIAN会先变成DAN, 并且还有剧情交待。

2) 首先与IWAZARU谈话, 会获得一枚“原色拼图”, 而玩家需要收齐全部8位HANDSOMEMAN的所有“原色拼图”, 因此不要错过与任何一名IWAZARU谈话。

3) 一路前进会有东和北两条小巷可选择, 北行有HARMAN房间可记录, 另外有一堆木桶 (BARREL) 挡路, 变身成MASK DE SMITH便可把木桶摔破找到IWAZARU取得第二枚“原色拼图”。

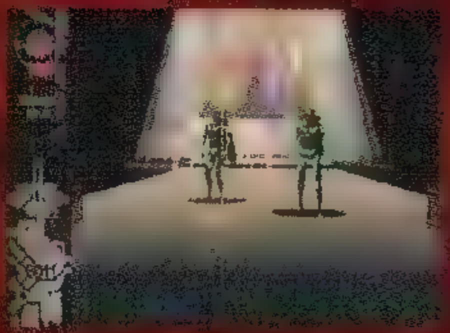
4) 往小巷东面前进又有东、北两条路, 选择北行到达迷走回廊, 前进不久会见到IWAZARU取得第三枚“原色拼图”。接下来要变身成CON, 在接下来的分岔路按照左、右、左、右、左、右的次序通过。

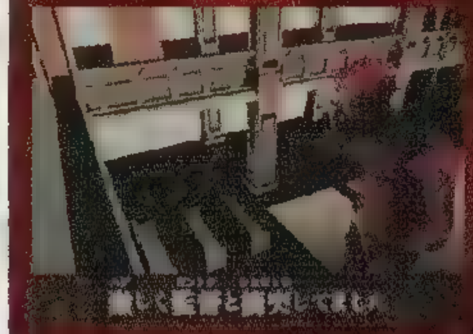
5) 到达教会前会遇到新敌人ROLLING SMILE, 对方会快速地滚过来, 靠CON的连环射击比较容易对付。前进途中的南方会见到一盏蓝色妖灯 (LAMP), 目前不用理会。继续前进到下个分岔路向东有IWAZARU, 谈话后获得第四枚“原色拼图”。继续前进南行则有HARMAN房间, 要唤醒KAEDE并选用她。

6) 离开HARMAN往回走到分岔路向北, 发动KAEDE的“结界消灭”后继续前进, 在尽头会找到TRAVIS, 然后便朝东面前进到达教会前地区的东部。

7) 沿路前进有东和南两条路, 向南到阴暗处需变身成COYOTE, 因此需要返回HARMAN房间令他苏醒, 利用其技能跳到屋顶, 在深处找到TRAVIS打听情报。接下来往回走经东路进入小巷, 于途中会找到IWAZARU取得第五枚“原色拼图”。

8) 往南行会有东和西两条路，向西可走到上了锁的后巷门，用COYOTE打开后只是返回市镇地区东面。沿东路前进能够进入教会一楼，注意中央会不断有敌人出现，解决首批后应尽快上前与IWAZARU谈话取得第六枚"原色拼图"。





9) 接下来有东、西两个方向可走，向西是能作记录的HARMAN房间。往东前进到走廊，走北上楼梯到二楼，在南面有盏黄色妖灯，同样无需理会。绕道到北面会找到IWAZARU取得第七枚"原色拼图"。

10) 由另一边下楼梯回到一楼再到转角的黑色走廊会发现一盏灯，装备"炎之指轮"后调查再点燃，对面就会出现隐藏通道，前进途中有剧情。

11) 继续移动可到达礼拜堂(OLD SHRINE)，该处有多重生蛋巢穴，必须逐一攻击其黄色弱点将其消灭，要注意最深处的红色弱点必须靠DAN使用第三段蓄力射击才能解决。

12) 出过了礼拜堂西行有HARMAN房间，南行则找到TRAVIS。东行是大楼梯(GRAND STAIR)，会有四个SPIRAL SMILE滚过来，继续走会走到住宅街(HOUSING STREET)入口，往东有可记录的HARMAN房间。接着朝西面进发，会发现一盏红色的妖灯，一样无需理会，从西面尽头的门进入室内，变身成MASK DE SMITH用枪破坏有裂缝的墙，进入后会找到IWAZARU取得第八枚"原色拼图"。

13) 离开房间前往小巷中央向北行的楼梯，向西是HARMAN房间，东面的转角处木桶上有道具，装备"过去之指轮"调查后便能获得"微妙造形物"，继续前进会获得上一关被收拾的首领CURTIS提供的情报。

14) 走到风车区要小心ROLLING SMILE和两只不断生蛋的活动巢，解决它们后继续前进便会找到IWAZARU取得最后一枚"原色拼图"，同时得知要让风车转动才行。

15) 到达玄关前地区，第一个分支往北有可以储存进度的HARMAN房间，并且会见到TRAVIS，告知要集齐所有的原色才能进入漫画家的大宅。往西走会见到大屋的闸门，先往左边的小巷前进，要注意这里有两只ROLLING SMILE，体力低的角色随时会被连续击中两次而死去。走到高层雅座会有大量SPIRAL SMILE出现，解决眼前所见的敌人到尽头装备"风之指轮"令风车转动，如此大宅的闸门便会开启。

16) 进入大屋玄关北面有通路，在那里装备"炎之指轮"分别点燃三盏灯，后方的门能通往之前提到的妖灯位置，当然如果已集齐"原色拼图"就无需走回头路了。

17) 到大屋正门前会自动输入9名HANDSOMEMAN的色版数值开门。进入通道内有5名喽罗，另外，通道尽头有花怪挡路，必须变身成DAN使用其第三段蓄力射击其红色弱点才可将之消灭，之后就会有剧情。

18) 接下来会回到GARCIAN的住所，可进入HARMAN房间记录。然后离开前往决定地点纽约百老汇。需要由我方8人与对方的8名HANDSOMEMAN进行对决，要注意对方的行动与自己完全相同，玩家不主动攻击对方也不会射击。

19) 基本上每一战都要集中攻击头部，胜负也好像是早已决定的，玩家会分别胜出第一、第三、第六场，而第七场由MASK DE SMITH出战虽然也会失败，但是却会在倒下后获得新的变身力量，不仅可无限射击(不用装弹)，还能够使用五段蓄力射击将对手解决。而到了最后GARCIAN对HANDSOME PINK则无需战斗即可结束。

TARGET 05：SMILE"笑颜"(前编)

1) 在GARCIAN住所进入HARMAN房间会发现SAMANTHA死了，然后走到东面的禁区(FORBIDDEN ROOM)会发生剧情，之后可以离开住所，会有为GARCIAN提供情报的MILLS被杀的剧情。

2) 跟着GARCIAN会到达费城的UNION HOTEL，开始时先向左前方见到不断生蛋的活动巢，解决后再往西走到HARMAN房间，那里已换成了叫STEWARD的人负责记录。然后透过电视机选择KAEDE离开。前往接待处(RECEPTION)使用KAEDE的特殊能力使结界消灭取得第一枚"魂弹"。

3) 接下来乘升降机前往二楼，北面有巨大的巢，它共有5个弱点，其中一个必须靠DAN的第三段蓄力射击来破坏。接着进入#203房间内取得第二个"魂弹"，此层东南部有HARMAN房间。

4) 乘升降机前往三楼，沿路经过HARMAN房间后是#306房间，在浴室内能找到第三个"魂弹"，不过取得之前必须先用枪射断发出闪光的电线，而在睡房深处则会见到IWAZARU。

5) 乘升降机到四楼，进入#404房间的睡房会见到有裂缝的衣柜，所以要变身成MASK DE SMITH用枪破坏，取得第四枚"魂弹"。在浴室内会见到IWAZARU，继续前进的话可进入#406房间，在睡房会见到HANDSOME BACK的亡魂。

6) 乘升降机前往五楼，在这里会有PROTECT Z SMILE和PROTECT ZZ SMILE，因此要用MASK DE SMITH来对付。往东南是HARMAN房间，而往北面进入#502房间，在那里会见到MILLS的亡魂。于睡房处有烛台，装备"炎之指轮"点燃后能找到第五枚"魂弹"。

7) 乘升降机到达六楼，此层的东南是HARMAN房间，向北会见到IWAZARU，转向东面则是#601房间，变身成COYOTE解开门上的锁，进入后需要和TRAVIS谈话才能获得第六枚"魂弹"。

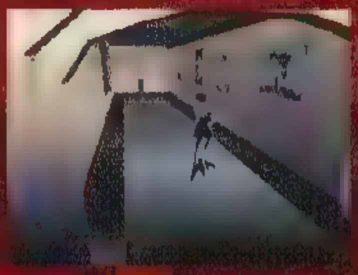
8) 乘升降机到七楼，那里有可供记录的HARMAN房间，于东南尽头装备"风之指轮"将铺在地上的花吹走，然后在地上拾到最后一枚"魂弹"。

9) 进入北面的套房(SUITE)可经过GATEMAN和斗技场，在这里会遇上中首领TIMER SMILE，此怪物会朝玩家走过来，而玩家要破坏它身上全部共8个红色弱点，选用KAEDE自然是最佳选择了。由于剩下一个弱点时对方会突然奔跑过来，所以最好留下胸前最大的那个弱点，被对方扑过来就必死无疑了。到深处的房间经过闭路电视，会变回控制GARCIAN，剧情之后前编随之结束。

TARGET 05：SMILE"笑颜"(后编)

1) 开始时回到GARCIAN的住所，在HARMAN房间内休息后便离开，接着会前往国立小学(ELEMENTARY SCHOOL)。在正门前会见到TRAVIS，通过学校入口后就会自动变身成KAEDE，先从南上楼梯是档案室(DATA ROOM)。

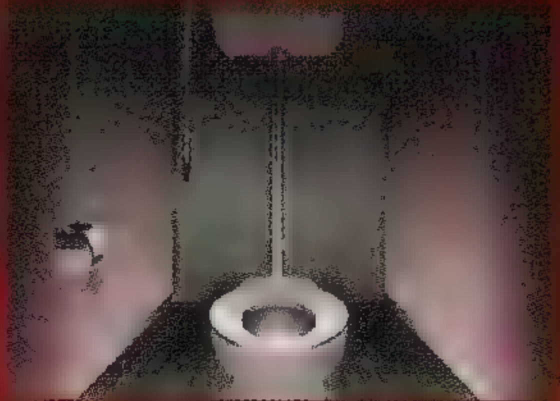
2) 先向北走廊前往旁边的通道，在那里有四张海报，分别是四个合体机械人卡通片的宣传海报。另外在走廊尽头能拾到一盒"录音带01"。



3) 进入资料室内，里面有一部终端机(TERMINAL)不过目前无法操作。继续前进会看见四张由小学生所画的图画，分别是四个合体机械人卡通分体后的模样，而四幅图画之前有一个操作仪表板(CONTROL PANEL)，玩家需要根据那些图画分体的个数以及海报猜出正确的密码，正确答案是"3576"。

4) 成功后会见到TRAVIS，他告知胸前的数字"3576"与学生的秘密场所有关，然后交给玩家一部录音机，之后可以在辅助视窗中的道具栏选择收听内容。通过"录音带01"得知这是由一名特务所录的调查报告，还会得到一组密码"91007"。

5) 接着来回到下层经北面的门到走廊，那里有女厕(WOMEN'S TOILET)，因此必须由KAEDE才能进入。走到最后的厕所隔间拉下冲水开关会收到飞鸽传书，当中提到了理事长室保险箱有二重锁，其中第一组密码为"91007"。另外会得到一盒"录音带02"，里面提到一名叫EMMEL的学生出生日期为"1942年11月22日"。



6) 离开女厕沿路前进可

进入东北的L1（?）教室（CLASSROOM），在那里能获得"录音带04"，录音带中提到EMMEL在"NEVADA"（内华达州）出生，档案中证明其父亲血型是AB，母亲血型是A，而且还提到这两人并非EMMEL的亲生父母。

7）在西面通道要小心BREAKER SMILE，在该走廊左面有L3A教室，进入会取得"录音带02"，内容说保险箱有两重锁，而第二组的密码是"15020"。

8）离开教室回到走廊，在分岔路先往西行，进入左边L3D教室，在桌上取得"录音带04"，内容提及拾到一张学生证，号码是"200485"。

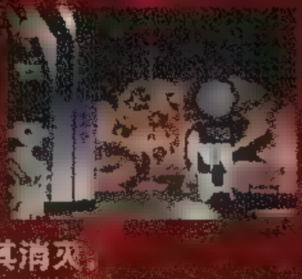
9）接着往一楼西北的L3C教室，在黑板上发现写着"LOCKER 666 "L3"，另外还取得"录音带03"，内容提到EMMEL的姓氏为"PARKREINER"，在教室深处会看见IWAZARU。

10）回到分岔路向南可到L3F教室，要注意教室内共有两名敌人，不妨先对付右面黄色的那个。在桌上取得"录音带08"，内容提及真正的EMMEL死于1952年11月22日，因此在此学校就读的人只是假冒的。笔者在此建议大家反复进入此教室收拾敌人，每次都能回收两瓶稀释血液。

11）离开L3F班房后会到达有大量储物柜的走廊，根据之前TRAVIS的提示，射击"666"号就会见到TRAVIS，接着射击"666"号，便可找到第一枚"魂弹"以及"录音带09"，内容说出此学校原来是由政府出资，专门培育八云会的成员。

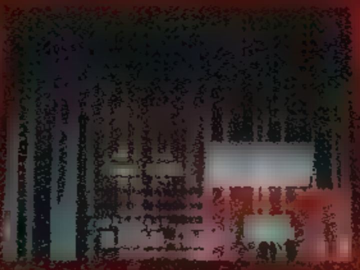
12）再次射击刚才"666"号储物柜的门，其他的储物柜门就会打开，一直射击直至开启一个藏有"传说最强摔角手的铁面具"的储物柜，要由MASK DE SMITH来取下。继续射击那些打开的储物柜门可解除通往二楼大门的锁。

13）进入西南L4A教室，在那里取得"录音带07"，从报告中可知EMMEL假冒父母的名称，父亲名叫"MICHAEL"，母亲则名叫"KATHARINE"。而且在尽头除了有情报员YOON-HYUN，还有供记录的HARMAN房间。



14）到达二楼往东行可找到TRAVIS，然后往西北上楼走进自助食堂（CAFETERIA），里面有巨大的巢穴，其上有许多的弱点，首先由KAEDE以狙击模式击破那些黄色弱点，最后再转用DAN以第三段蓄力射击两个红色弱点将其消灭。

15）在食堂北面会见到TRAVIS，然后往南面到走廊去，前进途中有HARMAN房间，跟着可进入图书馆（LIBRARY）会自动变身成GATEMAN，接着经过斗技场后会再次到图书馆，需要与中首领战斗，对方会朝玩家发射导弹，因此要一边截击一边攻击对方，如果受伤的话要尽快打开辅助画面补血。



16）收拾完敌人后可于尽头取得最后一盒的"录音带10"，其中会提到EMMEL的国民编号为"NODATA"和国民等级为"ELBOW"，还说出EMMEL就在其面前，然后便听见枪声，显然该特务已被EMMEL所杀。

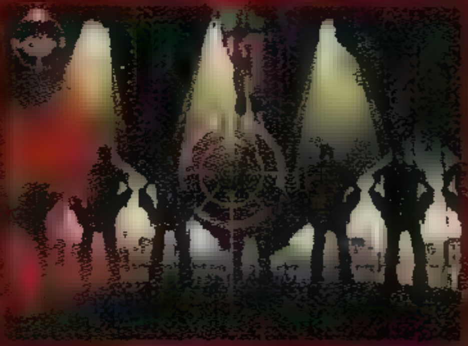
17）离开图书馆会到达外围走廊，经过HARMAN房间后上楼梯可到达校长室（PRINCIPAL'S OFFICE），接着会变回控制GARCIAN，走进校长室会有剧情，之后进入董事长室（CHAIRMAN'S ROOM），调查那里的控制仪表板（OPERATION PANEL），分别输入"91007"和"15020"密码便能进入。

18）进入后有一个指纹扫瞄器（FRINGERPRINT MATCHING），调查后会再开启另一扇门，进入后有一个保险箱（STRONG BOX），只要先向右走到头，再往左转到头便能开启，之后就能获得"微妙造形物"。

19）接着走到东面的奖品柜（TROPHY）前，用枪破坏闪光的奖杯，该柜就会自动移开并出现秘道。从那里到达紧急逃生梯（EMERGENCY STAIRCASE），在楼梯上会最后一次见到IWAZARU。走下楼梯出现正门（MAIN GATE）和学校体育馆（SCHOOL GYM）。

20）GARCIAN（不可转用其他人格）先返回正门前到入口的档案室，在外面会见到之前被杀的校长KEANE。进档案室调查终端机并使用"微妙造形物"之后需要回答十个问题，答案就是所收集到的录音带记录，首先要选"1"，然后答案顺序是"PARKREINER"、"200485"、"NEVADA"、"19421122"、"O"、"MICHAEL"、"KATHARINE"、"19521122"、"NODATA"、"ELBOW"，成功后学校体育馆的门便会打开。

21）前往学校体育馆沿路走到操纵台（CONSOLE PANEL），按START后闭路电视会将角色强制变成GARCIAN。交待剧情后会变成其他人格应战，先射击吊在半空的胖子，让他左右摆动，同时也可阻止对方向自己射击。

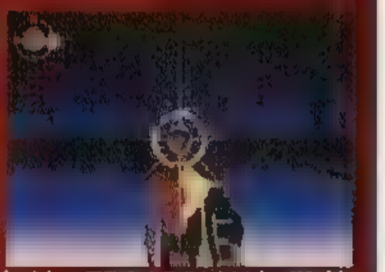


22）当胖子的裤子因为摆动幅度太大而脱落后，就会显出其红色的弱点，这时要用DAN以第三段蓄力射击该弱点，接着台上就会出现七个黑色的敌人，同时有一把黄金枪掉到地上。

23）那些黑色敌人会以无敌状态跳下台扑过来，由于地上的黄金枪只有GARCIAN才能使用，因此其他的六种人格都必定会死去，最后变成GARCIAN迎战，由他拾起黄金枪消灭最后的黑色怪物，再把那胖子击败，就可以离开体育馆了。

24）GARCIAN回到住所后可进入HARMAN房间记录，离开后再次前往UNION HOTEL，从大堂到七楼都没有敌人，却会发现各处都有血渍（BLOODSTAIN），每次调查都会引起GARCIAN的回忆，包括接待处KEVIN SMITH（侍者）、CON SMITH、MASK DE SMITH、KAEDE SMITH、COYOTE SMITH、DAN SMITH，原来杀了杀手的竟然是GARCIAN自己。

25）到达七楼的套房GARCIAN会见到两名男子，对方告知其实GARCIAN真名就是EMMEL PARKREINER，而说话的男子竟然是HARMAN SMITH，而EMMEL就是由国家训练出来的一级杀手。

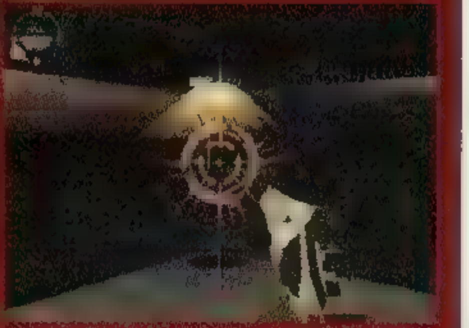


26）离开套房乘升降机前往天台，走到宴室会看到HARMAN SMITH与KUN LAN被杀的剧情，然后上楼走到天台会见到三只眼的EMMEL，对方并不会动，走到他面前射破其第三只眼，EMMEL就会自杀，而GARCIAN打开他一直提着的枪，里面竟然全是其他人格的武器。

TARGET 06：LION 狮子

1）看完制作人员名单后可以保存游戏进度，然后有最后一关出现，时间是三年后，舞台是战舰岛的废墟，注意怪物会无限制地出现，而且无法用锁敌，再加上不能利用杀敌人来补血，所以不要理会它们，尽快前进才是上策。

2）在室内没有敌人，走到空地又有那些怪物，不理会它们继续前进可到斗技场，沿那里的大楼梯往下走会见到八云的新会长健志郎（KENJIRO），在这里可以选择将他射杀或放生，不管选哪个选项都可继续前进。



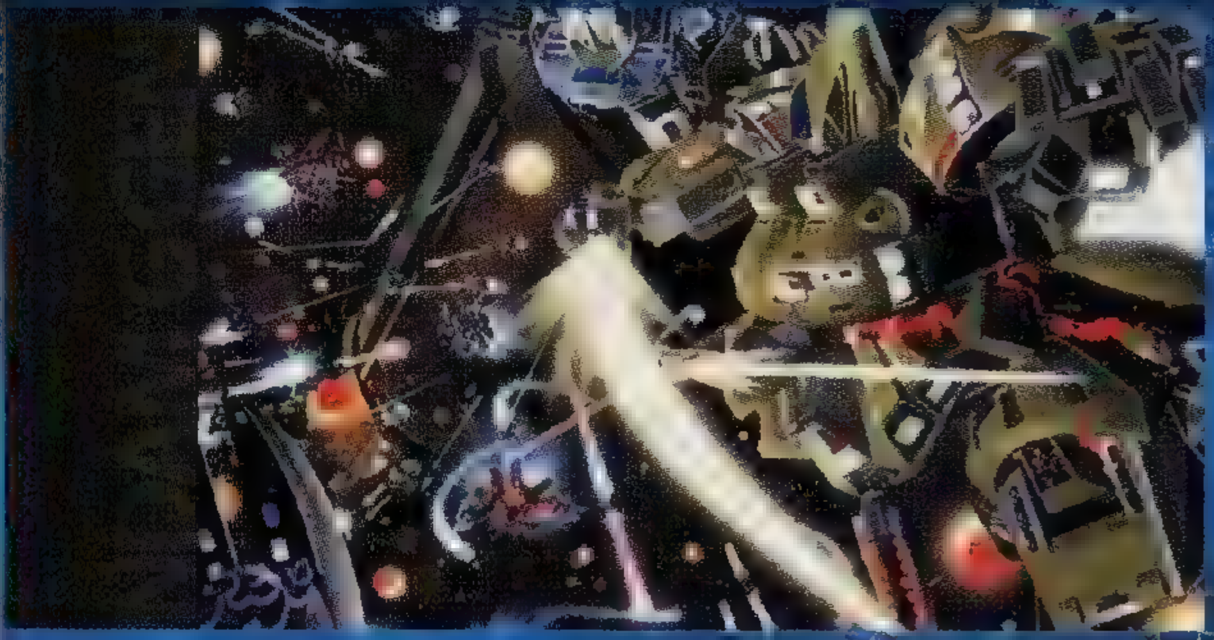
3）继续前进会见到HARMAN的尸体，之后会发现竟回到自己的住所。接着沿地库前进，要追踪一个像IWAZARU的人，对方就是"笑脸"的最后首领，追至尽头将他射杀，对方正是KUN LAN。而随着玩家选择放生或杀掉健志郎，会影响结局是日本被导弹消灭或是日本向联合国复仇。

4）当再一次看完制作人员名单后，时间会变成一百年后的上海，看见坐轮椅的HARMAN再次与KUN LAN对决，射击对方发光的手部，战斗便会结束，而故事也在此完结。

爆机之后

玩家成功爆机后，会出现隐藏模式"KILLER 8"，那其实是比"死斗"更困难的模式——"血斗"，除了难度大增之外，还会追加第7种人格"HARMAN SMITH"，他是个能使用机关枪的角色，但是锁敌时不能找出敌人弱点，而完成"KILLER 8"之后又会有新的隐藏模式"XXXXXX 7"，再完成该模式后则会出现"史上最强XXX"模式。

●BANDAI ●2005年5月26日发售 ●SLG ●游戏人数1人 ●芯片记忆 ●6090日元



SDガンダム GGENERATION DS
シージェネレーション ディーエス

宇宙世絕路線爆機攻略

ガドー加入方法更正

在SECTION 14a，顺序让マツナガ、シーマ、コウ、ライデン、クワトロ跟ガドー战斗，在SECTION 15a再由マツナガ与ガドー交信后便会加入。

SECTION 14a 盐の湖を越えて

胜利条件：敌部队击破
战败条件：ブライト被击破
取得配件：ハイクリアランスパーツ

STORY

泰坦斯方面打算利用迪花进行实验，幸好得到奥古军的帮助才能够平安无事。为了让迪花不再被坏人利用，奥古军决定保护她。另一方面，迪安娜有意跟新吉翁结盟，而早前受到亡灵军团偷袭的哈曼，因为战力大大受损因此只好同意结盟方案，但条件是先取得塔卡尔。

CHECK POINT

这一关敌人的数量比以往多，难度也就相应地提高了不少。在开战时，最好先让主力配合ID将精神高达Mk–II击破，接着再利用远程攻击将ガドー和クレミー的部队打散，最好的方法当然是利用高达X和Z高达的长距离炮一次攻击数个部队。敌军的高达Mk–II和龙飞都不能捕获，大家可以放心进攻。但如果想ガドー加盟，就要用マツナガ、シーマ、コウ、ライデン四人先后跟ガドー战斗一次，再用クワトロ将ガドー击破，其后他才有机会加入。

敌军初期部队 前半战

机体名称	数量	驾驶员
ゲイツ	x1	アナベル・ガトー
サイコガンダムMkII	x1	ブルツー
エンドラ	x1	エギーユ・エラーズ
エンドラ	x2	クレミー军士官
ジン	x9	デラーズ兵
ゲイツ	x9	デラーズ兵
バウ	x1	クレミー・トト
量产型バウ	x1	クレミー军士官
ドライセン	x3	クレミー军兵士
カザD	x9	クレミー军士官

RIVAL 路线出现方法

玩家首要将两条不同路线完成各一次，接着由特殊模式关始，在"ア・バオア・クー"的一关中，使用アムロ击破ジャア即可进入第三条路线。
另外，在第二次进行游戏时，选择"シーマに口え添する"，这样SECTION 07将会变成"アクシズの残梦"。

Ex SECTION 进入条件

Ex1：S4a终了后发生，在S1 バーニィ和クリス交信。
Ex2：观看过在S5シグ与セラ的交信EVENT。
Ex3a：S7a(激突领域)终了后发生，在6个回合或以内完成S7a。
Ex3b：S7b(アクシズの残梦)终了后生，在6回合完成S7b。
Ex4a：曾进入Ex2，并必须选择UC路线。
EX5a：S13a终了后发生，在6个回合或以内完成S13a，并必须曾进入过Ex2和Ex4a。
Ex6a：S19a终了后发生，在6个回合或以内完成S19a，并必须曾进入过Ex2、Ex4a、X5a。
Ex4b：S10b终了后发生，在6个回合或以内让アークエンジェル脱出。
Ex5b：S11b终了后发生，在6个回合或以内完成，在X4b中以用ドモン将マスターガンダム和デビルガンダム打倒。
Ex6b：S19a终了后发生，在6个回合或以内完成S19a，并必须曾进入Ex2、Ex4a、X5a。

SECTION 15a 前[illegible]灯火(前篇)

胜利条件：敌部队击破
战败条件：ブライト被击破
取得配件：–

STORY

原来哈曼攻占塔卡尔的目的为再建连邦政府，以复兴政府为名统一宇宙。如果让哈曼取得塔卡尔的控制权后果将会不堪设想，奥古必须尽快采取行动。虽然形势十分危急但ジュドー仍然不忘救回自己的妹妹莉娜，独自闯入哈曼的旗舰。

CHECK POINT

由于ジュドー潜入敌方基本救莉娜的关系，所以在开战时他暂时不能登场。这一次要先要对付吉翁军的部队，除了几位有名的驾驶员需要留神外，还要注意拥有I–FIELD的スモー/シルバータイプ，尤其是当ポウ・エイジ暴走后就更为厉害了，而其余的スモー/シルバータイプ最好尽可能捕获。初期玩家最好尽快消灭吉翁军，因为接下来还要对付クレミー的部队。如果玩家在SECTION 14a已达成让ガドー加入的条件，在这关中只要让マツナガ跟ガドー交信便可让他加入。在ジュドー登场后，先让他跟プルツー战斗，之后再跟クレミー交战就能变成HYPER MODE。

敌军初期部队 前半战

机体名称	数量	驾驶员
フィル・アッカマン	x1	ソレイユ
ハンマ・ハンマ	x1	マシュマー・セロ
Rジャジャ	x1	キャラ・スーン
スモー/シルバータイプ	x1	ポウ・エイジ
サダラーン	x1	ネオ・ジオン上级士官
エンドラ	x2	ネオ・ジオン上级士官
ウォドム	x4	DC兵
スモー/シルバータイプ	x4	DC兵
ザクII	x11	DC兵
ガザD	x6	DC兵

第三方势力

机体名称	数量	驾驶员
サイコガンダムMk–II	x1	ブルツー
バウ	x1	グレミー・トト
ドーベンウルフ	x1	ラカン・ダカラン
量产型バウ	x1	ガトー
量产型バウ	x4	デラーズ兵
ドライセン	x9	グレミー军精锐兵
ザクIII	x2	グレミー军精锐兵

SECTION 15a 后[illegible]灯火（后篇）

胜利条件：敌部队击破
战败条件：ブライト被击破
取得配件：バイオセンサー

STORY

クワトロ在向连邦军议员演讲的时候，泰坦斯军突然来袭打算带尼哥亚离去，但此时カテジナ却突然出现，自愿被带走。而奥古一行人为了保护议会中的议员，首要任务就是将泰坦斯军赶走。

CHECK POINT

在战斗开始，レコア会乘坐密达斯冲向敌人但被ヤザン击破，之后她便会离队。这一关敌人的实力不算太强，只要留意シロッコ和ヤザン的动向便可以。而カミーユHYPER化的条件是让他跟ヤザン单对单战斗，换句话说就是玩家必须想办法先将ヤザン所在的部队打散，或将另外的两架僚机击破。之后，アイン会以敌援军的身份登场，他跟西娜的ID指令极之厉害，最好用远程攻击来对付他们。

敌军初期部队

机体名称	数量	驾驶员
ジオ	x1	パプテマス・シロッコ
ハンブラビ	x1	ヤザン・ゲーブル
ハンブラビ	x1	ダンケル・クーパー
ハンブラビ	x1	ラムサス
メッサーラ	x2	ティターズ兵
ガブスレイ	x1	ジェリド・メサ
ガブスレイ	x1	マウアー・ファラオ
ガルダ	x2	ティターンズ上级士官
ゼク・アイン第II种兵装	x3	ティターズ兵
ゼク・アイン第I种兵装	x18	ティターズ兵

敌援军

机体名称	数量	驾驶员
デスパーダ/ファブニール	x1	アイン・レヴィ
テラ・スオー	x1	セレイン
ギャプラン	x6	ティターンズ强化兵

SECTION 16a 月世界之门

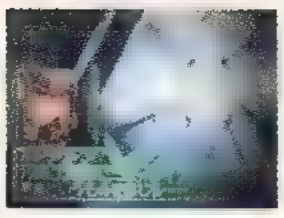
胜利条件： 敌部队击破
战败条件： ブライト被击破
取得配件： ハイグレーパーツ

STORY

因为奥古击退了泰坦斯，令连邦军的议员得以保命，同时也让他们放弃了从月之帝国独立。不过引发战争的主因始终是月之帝国内乱，假如不能平复内乱，战争仍会永无休止地延续下去，于是奥古一行人决定先放下地球战线返回宇宙。另外一方面，ウッソ的父亲撒哈拉姆带来了V2 AB装备以及ぃ高达。

CHECK POINT

刚开战时，敌军只有アイン的部队而且大数是由AI驾驶，因此实力平均比较弱大家应该抓紧时间捕捉。另外要留意アイン的MS在每次战斗时都会回复部份HP，所以进攻时要集中主力攻击，绝不能手下留情。将アイン击破后，反迪安娜军的首领ギム・ギンガナム就会率领部队登场，不过TURN X比想象中要弱，先用地图炮将他周围的部队打开，再逐一击破便可。



敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチシュリオ	x1	レギオン
ジェガン	x4	MDシステム
バタラ	x3	AI
サーペント	x3	MDシステム
グロムリン	x2	MDシステム
ガンダムMk-V	x1	ジオンベテラ兵
スモー/シルバータイプ	x1	AI
量产型キュベレイ	x3	バイオ・ユニット
敌军援军		
机体名称	数量	驾驶员
ターンX	x1	ギム・ギンガナム
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x17	ギンガナム兵
アルマイヤー	x3	ギンガナム队大名

SECTION 17a 冲击的黑历史

胜利条件： 敌部队击破
战败条件： ブライト被击破
取得配件： —

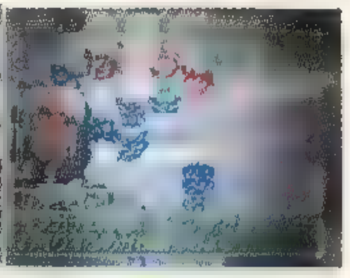
STORY

在奥古军将迪安妮成功带回月球轨道的同时，又收到了亚古利巴传来议会的要求，身为月之帝国女皇的迪安娜实在无法拒绝与对方会谈，于是クワトロ便随同迪安娜一起前往冬之宫殿。可惜会议的结果并不理想，亚古利巴认为迪安娜必定会惹来战祸，长久下去只会把月球推向毁灭之路。就在会议进行当中，ギム・ギンガナム擅自命令军队包围冬之宫殿，幸好哈利上尉及时赶到……

CHECK POINT

哈利上尉被敌军部队重重包围，第一事件当然是保障他能安全逃走。玩家此时最好使用一回合提升装甲2倍的ID指令，再加上哈利乘坐的机体本身拥有I–FILDE装备，相信不会那么容易就被敌军击破的。当击破スエッソン・ステロ后ギム・ギンガナム及敌方援军便会登场，ロラン和カロード跟ギム・ギンガナム战斗分别有特殊EVENT可取得经验值，而哈利和クワトロ一队攻击ギム・ギンガナム也有EVENT出现。另外要留意，TURN X和TURN A周围的部队有可能被月光蝶所伤，因此尽可能不要接近他们。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x15	ギンガナム兵
敌军援军		
机体名称	数量	驾驶员
ターンX	x1	ギム・ギンガナム
メリーベル	x1	バンディット
メリーベル	x14	MDシステム



SECTION 18a 宇宙海贼

胜利条件： 敌部队击破
战败条件： ブライト被击破
取得配件： –

STORY

原来在冬之宫殿中装有冬眠胶囊机能，如果让亚古利巴抢先一步进入冬之宫殿进入控制室，就能以冬眠中的居民作为人质。在控制室中找到了亚古利巴，他说TURN A和TURAN X就是人类所发明的终极武器，最后人类的文明也会被TURN A破坏。他们从未来来的目的，就是实行地球归还作战，将已醒觉"争斗本能"的人隔离。可惜最后亚古利巴被在背后操纵一切的古鲁谢及尼基安所杀。另一方面，グエン背叛了奥古，偷偷将TURN A带走送给ギム・ギンガナム，但此时宇宙海贼突然出现……

CHECK POINT

虽然我方只有两架CROSS BONE高达跟敌军作战，但只要善用ID指令集中攻击敌军的ACE驾驶员，就应该能很快将敌军击退。尤其是没乘坐TURN X的ギム・ギンガナム，简直就是不堪一击。另外在开始时建议用最强的ID指和武器先对付TURN A，之后就轻松得多了。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
アルマイヤー	x1	ギム・ギンガナム
TURN Aガンダム	x1	メリーベル
ウィルゲム	x1	グエン
マヒロー	x1	スエッソン・ステロ
マヒロー	x6	ギンガナム兵

SECTION 19a 女たちの战场

胜利条件： 给予TURN A高达一定伤害
战败条件： ベラ或TURN A高达被击破
取得配件： サイコフレーム

STORY

虽然由碧拉率领的宇宙海贼军团仍存在着很多疑点，就连一直跟他们战斗的敌人情报也不肯透露，但念在他们夺回失去了的TURN A高达，加上グエン叛变后战舰不足，奥古决定接纳宇宙海贼加入。但在此时，泰坦斯又开始了行动。

CHECK POINT

在战斗开始时，敌人只有ジェリド、マウアー和倒伐相向的レコア，整体实力不算强。但当ジェリド的部队降至一定程度时，アイン便会率领カテジナ出现，其后凤也会乘坐精神高达Mk–II出现；如果之前玩家还没能解决ジェリド和マウアー就会两面受敌，除了要捕捉レコア乘坐的パラス・アテネ之外，玩家最好不要对其他部队手下留情。如果之前已达成凤加入的条件，只要在这关利用カミーユ跟她交信两次即可。另外，只能够在6个回合内全灭敌人，就可以进入EX SECTION 6a。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
ガブスレイ	x1	ジェリド・メサ
ザンスパイン	x1	カテジナ・ルース
パラス・アテネ	x1	レコア・ロンド
ガブスレイ	x1	マウアー・ファラオ
アレキサンドリア	x2	ティターンズ上级士官
バーザム	x16	ティターンズ精锐兵
ハンブラビ	x2	ティターンズ精锐兵
メッサーラ	x2	ティターンズ精锐兵
敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
アレキサンドリア	x1	ティターンズ上级士官
デスパーダ	x1	アイン・レヴィ
ザンスパイン	x1	カテジナ・ルース
サイコガンダム	x2	ティターンズ强化兵
ガンダムMk–V	x2	ティターンズ强化兵
バウンドドッグ	x4	ティターンズ强化兵

EX SECTION 6a そして悲劇は終わる

胜利条件： アイン被击破
战败条件： シグ或ミアン击破
取得配件： —

进入条件：S19a终了后发生，在6个回合以内完成S19a，并必须曾进入Ex2、Ex4a、X5a。

CHECK POINT

在前半战，敌军的数量十分多，而我方只有シグ和ミアン驾驶的两部机体，实在难以全灭敌人，因此最好集中火力和使用ID指令尽快将アイン击破。把アイン击破后，セラ便会驾驶テラ・スオーノ登场，她乘坐的テラ・スオーノ除了有地图武器之外，攻击力也非常强，最好派拥有I–FILED或拥有特殊回避的机体攻击她。另外セラ拥有可降低我方SP的ID指令，被命中的角色SP会大幅减少。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
デスパーダ/ファブニール	x1	アイン
バーザム	x11	MDシステム
敌军援军部队		
机体名称	数量	驾驶员
セレイン	x1	テラ・スオーノ
デスパーダ	x2	バイオ・ユニット
シスグード	x2	强　残　Dシステム
ゼク・アイン	x10	MDシステム
ゼク・アイン/第II种兵装	x6	MDシステム
ゼク・ツヴァイ	x2	MDシステム

SECTION 20a 命、敌

胜利条件：敌部队破坏
战败条件：ラクス被击破、ブライト击破
取得配件：—

STORY

扎夫特军与泰坦斯的战斗终于开始，由于扎夫特军的终极兵器“创世大炮”还需要准备时间，所以邀请了クレミー的部队与泰坦斯对抗。扎夫特军和新吉翁军两方面都强调“优秀人类论”因此特别臭味相投。至于泰坦斯方面，准备使用最擅长的核弹迎战。正当宇宙正一步步踏上灭亡之道时，歌姬拉克丝连同基拉和阿斯兰出现，宇宙终于渐露一线曙光。

CHECK POINT

只要ブライト军跟任何一方进行战斗时便会出现EVENT，接着第二回合奥古的部队就会到达。因为ブライト军处在两个营阵中间，因此我方的主力部队要支援它们时也只好闯进混战之中。比起泰坦斯军，扎夫特、クレミー连合军的实力明显较弱，建议大家先向它们下手。当战场上的敌军部队降至一定降度时，クレミー的NT部队便会出现，他们的远程攻击相当厉害，必须尽快将它们消灭。整体上这一关属于中等难度，玩家最好选用一些拥有I—FILED和地图兵器的MS，这样不仅可以降低我方损伤也能有效地攻击敌人的部队。

敌军初期部队(新吉翁)		
机体名称	数量	驾驶员
サダラーン	x1	グレミー军士官
エンドラ	x1	グレミー军士官
ドーベンウルフ	x1	ラカン・ダカラン
ドーベンウルフ	x2	グレミー军士官
量产型バウ	x8	グレミー军士官
ヴェサリウス	x1	ザフト士官
ゲイツR	x4	ザフト士官
ザク・ウォーリア	x4	ザフト士官

敌军初期部队(泰坦斯)		
机体名称	数量	驾驶员
ドゴス・ギア	x1	パプテマス・シロッコ
アレキサンドリア	x1	ティターンズ士官
バラス・アテネ	x1	レコア・ロンド
ザンスパイン	x1	カテジナ・ルース
バウンドドッグ	x1	ジェリド・メサ
バウンドドッグ	x2	ティターンズ强化兵
ゼク・アイン/第1种兵装	x2	ティターンズ兵
バーザム	x4	ティターンズ兵
ゼク・ツヴァイ	x1	ベルナルド・モンシア
ゼク・ツヴァイ	x1	アルファ・A・ベイト
ゼク・ツヴァイ	x1	ゼク・ツヴァイ

敌军援军部队(新吉翁)		
机体名称	数量	驾驶员
クイン・マンサ	x1	グレミー&プルツー
量产型キュベレイ	x6	クレミ军NT

SECTION 21a 宇宙

胜利条件：敌部队破坏
战败条件：ブライト击破
取得配件：バイオコンピュータ

STORY

在扎夫特军、泰坦斯和奥古三军激战的时候，哈曼率领她的部队前往扎夫特军的创世大炮，试图将它据为己有。但想不到守备在创世大炮前的守军竟完全不反抗就向哈曼投降，理由则是不希望因无意义的战斗破坏了创世大炮，相信他们肯定别有用心。至于迪安娜、奥古联合军方面，决定先将泰坦斯消灭，自此两军大战一触即发。

CHECK POINT

这一关开始时，只有シロッコ、ジェリド、カテジナ等著名驾驶员，因此整体实力不算强。由于シロッコ驾驶的THE-O本身没有任何特殊防御系统，要击破并不难。反而カテジナ比较棘手，她的ID指令随时能够击破我方任何一部小型MS。把THE-O击破后，TURN X便会出现，首先击破它一次，然后再用ジュドー攻击它令其月光蝶无力化，最后再用TURN A将它收拾即可。另外，击破グエン后，他会驾驶精神高达出场，但还是个不堪一击的家伙……

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
ドゴス・ギア	x1	ムルタ・アズラエル
アレキサンドリア	x2	ティターンズ士官
ジオ	x1	パプテマス・シロッコ
ザンスパイン	x1	カテジナ・ルース
バウンドドッグ	x1	ジェリド・メサ
バウンドドッグ	x2	ティターンズ强化兵
ガブスレイ	x4	ティターンズ精锐兵
ゼク・ツヴァイ	x4	ティターンズ强化兵
ゼク・アイン/第1种兵装	x14	ティターンズ兵
ソレイユ	x1	フイル・アッカマン
スモー/シルバタイプ	x1	ポウ・エイジ
スモー/シルバタイプ	x4	DCエリート兵
ウォドム	x3	DC兵

敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
ターンX	x1	ギム・ギンガナム
バンディット	x1	メリーベル
スエッソン・ステロ	x1	マヒロー
ウィルゲム	x1	グエン
アルマイヤー	x2	ギンガナム队大大名
マヒロー	x5	ギンガナム队旗本
バンディット	x5	MDシステム
サイコガンダム	x1	グエン

SECTION 22a 终末光

胜利条件：敌部队破坏
战败条件：ブライト击破
取得配件：I—フィールド

STORY

哈曼成功取得创世大炮的控制权后，积极策划利用它进行攻击，这样下去情况肯定会一发不可收拾；因此奥古和迪安娜进行商议后，决定进攻创世大炮夺取控制权。哈曼为了实现自己的野心当然不会将创世大炮拱手相让，所以这场创世大炮的争夺战无可避免地展开了。

CHECK POINT

新吉翁军中，以哈曼的卡碧尼部队和キャラ的ゲー マルク难应付，尤其是哈曼的卡碧尼部队，如果被他们进行先制攻击，无论多强的MS都会受到重创。所以在开战初期，建议先等待敌军靠近再以拥有I—FILED的MA配置在最前线；当敌军接近后，用MA的地图炮先行攻击，只要能够将敌军部队打散，就能大大减低其威力。当新吉翁的部队降至一定数目后，扎夫特军便会从创世大炮出现，但除了ラウ・ル・クルーゼ驾驶的プロヴィデスガンダム外，其他MS只是杂兵，不难对付。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
キュベレイ	x1	ハマーン
ゲーマルク	x1	キャラ・スーン
ザクII改	x1	マシュマー・セロ
サダラーン	x1	ネオ・ジオン上级士官
エンドラ	x4	ネオ・ジオン上级士官
キュベレイMk-II	x2	ネオ・ジオン强化兵
ガザC	x6	ネオ・ジオン兵
ザクIII	x10	ネオ・ジオン强化兵

第三势力敌军部队		
机体名称	数量	驾驶员
プロヴィデスガンダム	x1	ラウ・ル・クルーゼ
ザク・ウォーリア	x6	ザフトエリート兵
ヴェサリウス	x3	ザフトエリート士官
ゲイツR	x6	ザフトx6
ゲイツ	x12	ザフト兵

SECTION 23a 苏醒亡灵

胜利条件：敌部队击破
战败条件：ブライト被击破
取得配件：ハイグレードパーツ

STORY

原以为打倒了泰坦斯、新吉翁和扎夫特军之后便可以天下太平，但想不到原来幕后还有レギオ操纵大局。レギオ在奥古跟扎夫特军战斗时，以压倒性的兵力进占了创世大炮，还掳走了托利艾路，在迫不得已的情况下奥古只好暂时撤退。但很可惜，レギオ已开始准备开动创世大炮攻击地球，奥古只能全力出击……

CHECK

极难应付的一关，玩家必须耐心谨慎地战斗。敌方机体的性能十分优越，每部机都拥有全射的能力，如果组成小队威力更是强得惊人，而且他们经常使用ID指令，机体本身又有特殊防御，用激光武器很难对他们造成较大的伤害。与他们作战时不要心急，先用间隔攻击将他们的部队打散，然后我方再用小队三打一逐一击破，另外还要多用“ID封印”及“特殊防御无效”的ID指令。由于敌机的攻击力极强，在遇上二至三架敌MS时不妨用全机回避来减低我方受到的伤害。

敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチュリオ・レガートウス	x1	ノーマ・レギオ
センチュリオ・レガートウス	x4	レギオン
トライアル	x1	D・トライアル
センチュリオ	x18	レギオン

SECTION 24a 未来道标

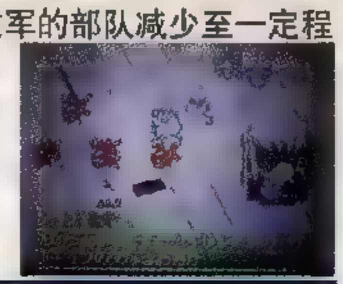
胜利条件：敌部队击破
战败条件：ブライト被击破
取得配件：ハイグレードパーツ

STORY

几经辛苦，终于将守备在创世大炮周围的恶灵军团消灭，剩下的就只有幕后黑手杰尼和他研发的人造人レギオ。决战前夕，レギオ竟然恳请杰尼让他叫一声父亲，证明人造人其实也有自己的感情。最令人意不到的是杰尼竟然拥有TURN A身上的月亮蝶，原来月亮蝶一直隐藏在黑历史之中，只是月之民忌惮黑历史，并没有察觉这件事情。

CHECK

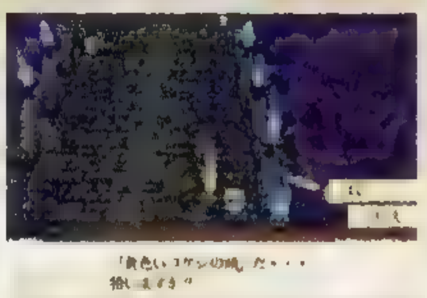
最后一关自然敌机最多，大家要有心理准备。在开始时，我军会被重重围攻，大家必须先歼灭左下角或右下角的敌军，缓解两线作战的压力；而且还必须速战速决，ID指令绝不可少，幸好不少高达主角在第一次战斗时都有特别EVENT可增加SP，令战斗相对轻松不少。敌方的战师也会使用ID指令，如果不先用间隔攻击将他们分散或削弱，很难把他们一举消灭。当受到敌军部队的攻击时，最好先采取回避，轮到自己回合再全力进攻。当敌军的部队减少至一定程度后，敌援军便会出现，此时必须尽快将ノーマ・レギオ击倒。



敌军初期部队		
机体名称	数量	驾驶员
センチュリオ・コンスラーレ	x3	レギオン
センチュリオ・レガートウス	x6	レギオン
センチュリオ	x30	レギオン

敌军增援部队		
机体名称	数量	驾驶员
インペラトール		ノーマ・レギオ
センチュリオ・コンスラーレ	x8	レギオン
センチュリオ・レガートウス	x4	レギオン

众人心里的幻象



由串间山东北出口离开后，往北行会找到天狗庵，能获得解除全员不良状态的卷物"久松"。

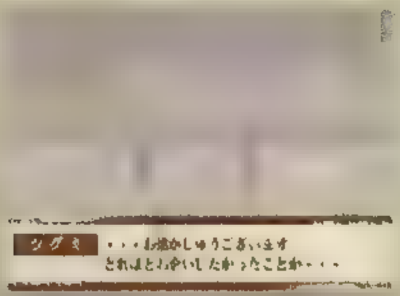
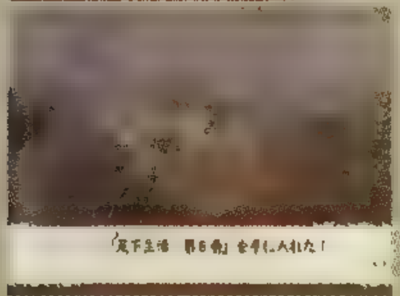
继续往北走会到达不归桥，当众人走到桥中间就会进入亚空间，于桥上有告示牌提示要将不同色的人偶头部放在适当的身体上，只要依次序拾起红色头放在红色身上，拾起黄色头放到青色身上，最后把青色头放在黄色身上，就能破解亚空间回到现实。

过了不归桥东行可到达宫崎町，这里的人同样都成为了亡魂，入内后就会见到曼荼罗，他说在这里将会看到众人隐藏的真实一面。跟着鬼一番、牛坊主、为朝和鹈会分别因看到什么而走开。曼荼罗消失后，壹与便叫泪先去找回那些同伴。

往下走就会找到为朝，原来他看见了白缝公主的幻象，可是每次想上前拥抱却都扑了个空，最后白缝公主消失了，为朝这才了解到那只是幻影而已，也证实了自己的爱人已经附身在他的弓上与他一起归队，注意体力及技力都会变成1。

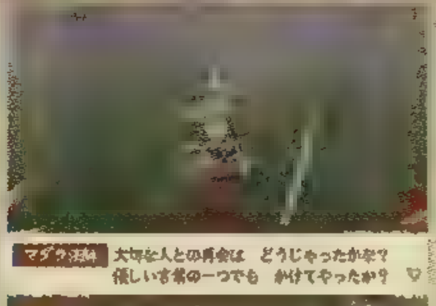
往十字路口右边走找到牛坊主，原来他见到了自己的恩师大刀坊主，甚至因此而哭了出来，然而大刀坊主却没有半点反应，最后消失在牛坊主的眼前，牛坊主终于清醒过来而归队。

于町的西南会找到鬼一番，他看见了鬼丸的幻影，当他看见弟弟的影子，便忘了鬼丸已死的事实，说只希望能再见鬼丸一面，但当幻象消失后，鬼一番也回到现实中。

在町的西北面则可找到鹈，她也看见了自己的恩师十六夜幻心，她说自己很担心，问幻心为何突然离她而去，当然幻影并不会回答什么。待幻影消失后，鹈便说这样以这样的方式见到对自己最重要的人实在太残酷了。

找齐所有同伴后，在旅馆二楼右上的宝箱可获得"守りのモト"。

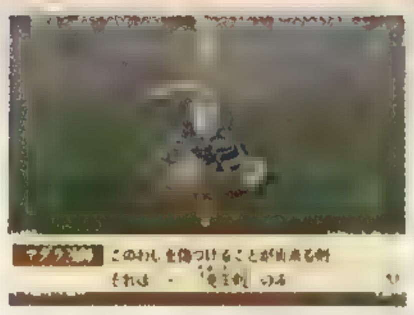


于细工屋后的树旁宝箱内则有"银制のナイフ"，细工屋旁的暗一家现在没有营业。在町西南角落的屋中有"足下生活 第8卷"。通过东面的乐市乐座会有宿屋，由于先前的四位同伴体力和技力已变成1，所以记得先进去休息。

由宫崎町东面离开就会再遇见曼荼罗，他奸笑着问众人见到重要的人后是否很高兴，大家便表明不会受其所骗。曼荼罗于是又逐一变出那样的幻影，还借他们的口讲出各种花言巧语，令众人不禁动摇起来。壹与连忙提醒他们那些只是骗人的幻象，叫大家要坚定自己的信念。跟着泪走上前，便要和曼荼罗战斗。

BOSS BATTLE 曼荼罗

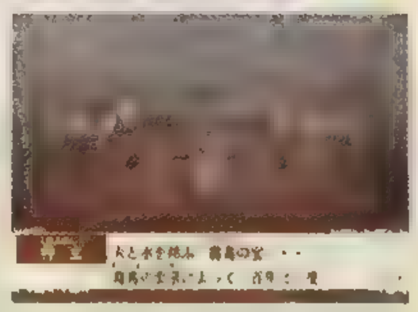
此战只是一场戏，因为无论我方怎样攻击都对曼荼罗无效，而曼荼罗会使用"混沌の拳"伤全体一半体力，因此只管集中用法术为自己补充体力，数个回合后战斗就会自动结束。



曼荼罗会笑着说泪他们的攻击对自己根本没有，还说出能够伤到他的剑就只有"龙王剑"，不过随即告知此剑并不存在于世上，然后他便又消失的无影无踪了。曼荼罗消失后，鹈便问泪是否知道龙王剑的事，但泪没有回答，想不到一旁的藤兵卫突然开口，说龙王剑藏在海尽头的龙宫内。

不过为朝却质疑为何曼荼罗肯说出自己的弱点，鹈认为这是因为他充满自信，并猜想在龙宫中可能有什么陷阱。鬼一番可不管那么多，说既然要取得的龙王剑就在龙宫，直接过去就行了。

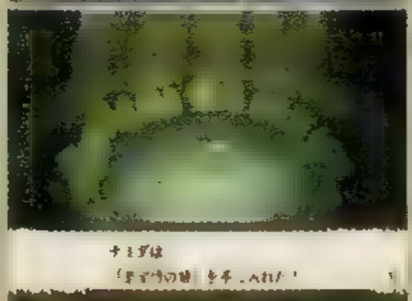
寻找前往龙宫的方法



众人往东行不久就会到达青岛神社，进入中央以北的神社找神主，神主说这里是前往龙宫的入口，但唯有持至宝竹的人才能前往。于是打探有关龙宫和至宝竹的事，至宝竹原来是雾岛之宝，于灵泉每百年才生出一棵。而龙宫则是这个世界尽头龙人族所居住的王国。当众人要离开神社时，藤兵卫便说想不到命运要让他前往龙宫，而这更与泪有关。

离开青岛神社往西南行有个日南村，于村南部下楼梯会找到宝箱，内有泪和藤兵卫可学的技能"秘传 时雨都り"。

离开日南村往西北走会到达雾岛岩穴，而在该区周围会遇到一种叫口だらけ的怪物，它是一种土偶无法变身的敌人，体力相当高，而且懂得用"星寝"和"结界"等法术。



雾岛岩穴内的敌人都是以冰属性为主，因此要使用火属性来攻击，同时最好为参战角色装备"冰の勾玉"(以水晶、水晶／灵兽の牙、神水制造)以吸收它们的冰魔法，以及防冻结的"青龙のお守り"。

于入口先往右下走有宝箱，可获得"反魂香"。往正上方走则有一个被冰封的宝箱，目前无法取得里面的宝物。于左上和右上均有楼梯通往地下二阶，这里每隔一段时间就会有冰柱掉下，被碎片击中一样会受伤，不过只要留心地上的影子，就能够轻易避开。

在此层左边有"白银の大槌"，右边有鬼一番的技能"秘传 地响き"。而正上方宝箱内则有怪物，包括以前提到的强欲の箱，只要变身成它们使用"疫病の雾"就可轻易取胜，战胜后可获得"金刚石"。

回说在雾岛岩穴，于右上下楼梯到达地下三阶，这里的构造并不复杂，途中会发现被冰封的天狗，目前无法与他谈话。走到尽头便会找到灵泉，从中取得"至宝竹の苗"。

百鬼夜行箱攻略

于雾岛岩穴地下二阶左上有百鬼夜行箱，若是这时有大约60段的级别就不妨挑战一下，基本上之前的九百九十九只敌人都不难解决，玩家更可以借此为各人的技能或法术提升熟练度，当然这样就会令战斗的时间延长。而在最后还需要对付千鬼王。

BOSS BATTLE 千鬼王

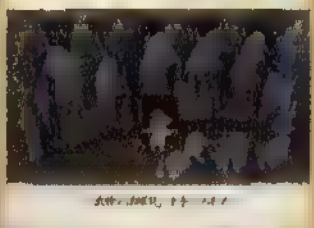
此BOSS有51000点体力，并没有特别弱的属性，因此最好还是使用"神力"之后，以物理攻击来对付。而千鬼王会使用"天火"、"铁壁"和"星寝"法术，因此最好装备相应的饰物来防御。另外对方还有一招"千"，必定能伤全员各1000点体力，因此要立即用"月露"为全员回复体力。

百鬼夜行箱一览

地区：国东
地点：久保风山
开启时机：随时
取得物品：法轮の枪

地区：砂河
地点：雷山
开启时机：随时
取得物品：四象八挂衣

地区：鬼岛
地点：鬼之目山
开启时机：随时
取得物品：武神の法螺贝

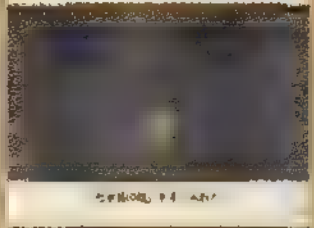


地区：高千穗
地点：樱原
开启时机：为朝成为同伴后
取得物品：开运ひょうたん

地区：国东
地点：平尾台
开启时机：攻破天空城后
取得物品：蹴爪の矢

地区：萨摩
地点：龙门瀑布
开启时机：随时
取得物品：秘刀波切丸

地区：雾岛
地点：雾岛岩穴
开启时机：随时



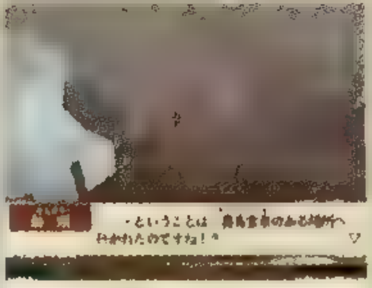
●HUDSON●RPG●1人玩●4月14日发售●7800日元●DVD-ROM●使用容量78KB以上●对应8M记忆卡／DUAL SHOCK 2专用●http://tengai.jp/welcome/

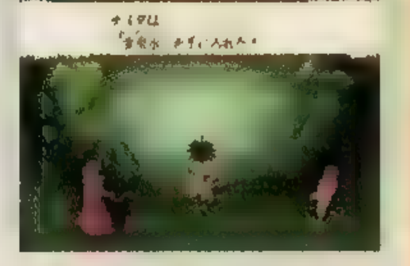
天外魔境III NAMIDA
电玩太郎

当成功击倒第一只千鬼王，自然就能解决其他地方的百鬼夜行箱，每次敌人出现的顺序均相同，再加上每次战斗后都必可升级，因此当开启这些箱后众人应该已经能升至70级以上。在此刊登它们的位置，以及击倒后所得到的物品，都是相当罕见的装备。其中“秘刀波切丸”是藤兵卫武器，能攻8次兼具水属性。而“四象八挂衣”则可防任何异常状态，取得后务必穿上。

屋久岛的大杉树

绳文村	
武器屋	
名称	价格
咒术师の杖	10000
丸太の槌	5000
御神木刀	20000
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
屋久杉のしゃもじ	10000
土产屋	
名称	价格
かからん团子	940
さとうきび	780
屋久杉のくし	3000

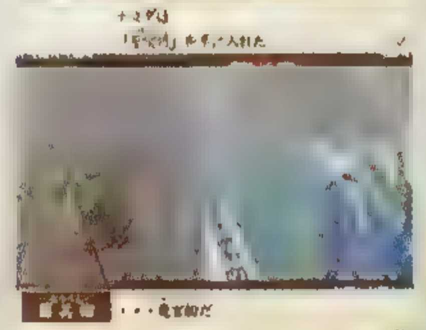




带着“至宝竹の苗”回到青岛神社找神主，神主却告知必须要成长后的至宝竹才能前往龙宫，若不想等候一百年，就必须前往屋久岛森林借助精灵的力量。

离开青岛神社使用“飞梅”返回佐多村，于码头东南的小渡口会见到并非亡灵的船头，他问泪是否持有“至宝竹の苗”，即是对方曾到过雾岛灵泉去，然后告知自己是从屋久岛的绳文村前来，该岛的纪元杉出了状况，因此前来寻找灵泉，因为那里的水能给予植物强大的生命力，如此纪元杉便有望重生，跟着请泪代自己去汲取灵泉水。泪答应后，会获得“银之瓢箪(银のひょうたん)”。

再到雾岛岩穴地下三阶使用“银之瓢箪”便能取得“灵泉水”，然后可直接返回佐多村找船头，他又会请求泪与他一起前往屋久岛拯救纪元杉，由于自己也需要借助精灵的力量，因此泪自然答应同行。



到达绳文村后，沿上方土产屋后的道路前进，于民家下方的男子那里可花100两购买“名水”。经上方的枯树干前进就是枯萎的纪元杉，向它使用“灵泉水”后就会下雨，跟着大地震动，然后竟有大量怪物出现。这些都只是喽罗，但懂得使用“月草”法术，用火属性攻击便可轻易收拾。战胜后纪元杉会恢复原貌而向众人道谢，跟着就会使“至宝竹之苗”一瞬间变成“至宝竹”。

离开绳文村使用“飞梅”再到青岛神社，于东面沙滩向搁浅的烂船使用“至宝竹”，它就会变成华丽的龙宫船，调查它便可乘坐了。在出发前藤兵卫会对泪说前往那里会令泪感到痛苦，但那是命运的安排，要他做好心理准备。

九洲之尽头——龙宫

众人乘船抵达珊瑚之滨，大家都因那里漂亮的景观而发出赞叹，于右下宝箱能取得5个“精灵石”。走到上方出口时，却听见有人叫唤藤兵卫，来者是两名犬族族人，分别名叫千兵卫和棒兵卫。

然而他俩非但没有欢迎之意，还在看见泪的同时惊讶地声称他仍然在生。棒兵卫对泪说，为了九洲着想要泪立即离开龙宫，然后便打了起来。

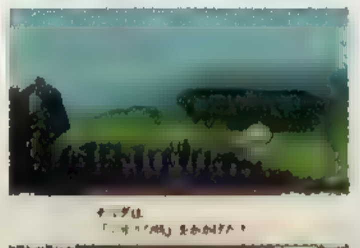
BOSS BATTLE 棒兵卫&千兵卫

此战要同时对付两名BOSS，千兵卫有22500点体力，而棒兵卫有26500点体力，两人对任何属性都很强，因此用物理攻击较为理想。千兵卫只会用一招“龙头戈ヤノン”，能伤一人过千的体力。棒兵卫则可攻击三次，用“心眼”后的那三击都必定命中，若是连着“大旋风”和“大振り攻击”可伤一人超过1600点体力。只要击败其中一人战斗就会结束。

这时会看见一名高大的男子出现，他与泪一样在脸上有着像是泪痕的印记，棒兵卫与千兵卫称对方为阿木奈美(アギナミ)，阿木奈美问这里发生了什么事，并说在龙宫之地不可被禁忌者的血所沾污，然后便要赶泪离开，跟着就头也不回地带着两名部下离去，还说一切都已经完结了。

当然泪并没有如其如言般离开，由北面出口走出珊瑚之滨，往西行有个犬者之庵，里面并没有人，从屋中的宝箱内可取得“潮涨珠(シオミツ珠)”。藤兵卫说要前往龙宫城，还必须取得一颗“潮落珠(シオヒル)”。

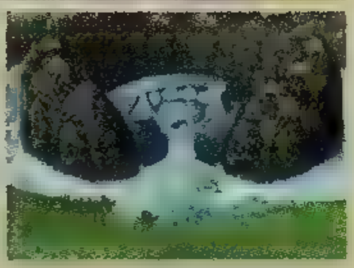
前往犬者之庵旁的渡口使用“潮涨珠”便能令中央的湖水涨起来，这样就能够乘小船航行，当水涨时必须在渡口才能下船。先往南航行到第二个犬者之庵，于屋内的宝箱中顺利获得“潮落珠”。在其南面则有个龙尾窟，目前还无法进入。



接着前往西面渡口下船到达那里的犬者之庵，该处就是藤兵卫的家，他问泪是否还记得此处。藤兵卫告知自己以及千兵卫和棒兵卫都是负责守护龙宫的三犬者，而在屋中的宝箱则无法打开，藤兵卫称那是他亲手所封的，非必要时不会打开。在藤兵卫家的北面有个龙眼窟，目前也进不去。

龙王拒借龙王剑

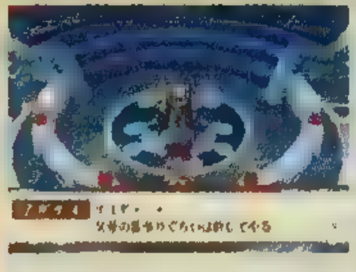
再乘小船离开渡口后使用“潮落珠”，湖的水位便会下降，跟着按X键离开小船，就能步行到龙宫城。在这里遇见龙人族都对泪抱有敌意，并且说这里不是他应该逗留的场所。在玄关沿左下或右下的通道到上层，可于宝箱中分别取得两个“守りのモト”及两个“生命のモト”。而由玄关左或右边通道前往下层的南方则会取得合成材料“龙のうろこ”，北面的通道则被禁止前进。



回到玄关朝正上方前进会遇到守卫，他们说阿木奈美已吩咐只有藤兵卫和泪能进入王之间，壹与虽然有点担心，但是两人却没有退缩之意。在王之间千兵卫与棒兵卫不明白为何主子放过泪与藤兵卫。这时他们看见泪两人进来，便问是谁让他们进来的，阿木奈美告知是自己的意思。

接着阿木奈美问泪为什么要回来，原来阿木奈美和泪竟然是两兄弟，可是泪却是被禁制的水与火之子。藤兵卫便告知现在九洲陷于混乱中，而阿木奈美也已知道镜被打破及邪恶复活的事情了，藤兵卫于是直截了当地说明想向对方借龙王剑。当然此话引来千兵卫等人的反对，他们说龙王剑是龙王的证明，绝不能借出。

不过阿木奈美倒是很平静，藤兵卫又说他曾向读谷(ヨミタン)许下诺言，然而最终阿木奈美也没有答应借龙王剑，并叫泪离开这里回九洲去。泪与藤兵卫回到玄关向同伴报告行动失败，但当众人要离开时，却见阿木奈美追了出来，说允许泪在离开前去父母的墓上参拜，然后将“龙眼窟之键(龙眼窟のカギ)”交给泪。泪离开后，千兵卫两人追上来问阿木奈美这样做可以吗？阿木奈美却说没问题。



乘小船后使用“潮涨之珠”令水位上升，然后前往西面登岸进西北面的龙眼窟，在门前使用“龙眼窟之键”便能将门打开，在这里不会遇到敌人，沿路往右行到一条刻有壁画的通道，泪便回忆起小时候的事情。

泪的真正身世

十多年前龙宫发生了一件大事，龙宫王读谷在妻子死后迎娶了火族女子火手那，可是根据传说让水族与火族的人结合所生下的子裔，会为龙人族带来浩劫。因此身为读谷长子的阿木奈美大力反对，更说读谷为背叛者，并质问读谷难道忘了已死的妻子了吗？而读谷也明白到事件的严重性，因此宣布自己退位，由阿木奈美继任为王。阿木奈美本身并不觊觎王位，而是不耻父亲的行为，所以仍然表示绝不承认两人的婚事。

读谷便说火手那已经怀有他的骨肉，故他只能向阿木奈美道歉，然后带着火手那离开龙宫城。千兵卫与棒兵卫问阿木奈美怎可这样做，说火手那之子必定会招来灾祸。阿木奈美一时之间也不知应该怎样做，千兵卫两人便说就由他们去解决吧。

这时会变成控制年幼的泪前进，到了下个地区又会回忆起另一段往事，那是火手那与读谷为泪起名字的事，他们认为那是世上最美的东西，人是含泪而生的，最后回归泪之海。在为泪起名字后不久读谷便病死了，在这期间藤兵卫时常悄悄到龙眼窟探望怀孕中的火手那，并表示会遵守与读谷之间的约定来守护泪。

泪继续走，便会回忆起小时候母亲临终前和他的对话，她说自己将要随他的父亲而去，在向泪道歉的同时叫他不要哭泣。母亲死后，藤兵卫便赶来带泪逃走，原来千兵卫他们决定斩草除根，于是两人逃到北面的悬崖。千兵卫要藤兵卫交出泪，藤兵卫当然拒绝了，棒兵卫说他们三犬者的使命是为龙宫之王做事，但现在他们的主子已是阿木奈美。

藤兵卫便说虽然自己的命属于阿木奈美，然而他也与读谷之间有承诺。千兵卫两人见藤兵卫冥顽不灵，于是发起攻击，棒兵卫便乘乱将泪打下悬崖掉进海中。千兵卫叫藤兵卫还是清醒吧，但是藤兵卫却不理会二人的劝告，随泪纵身跳进大海中。

泪走到两个墓碑前，藤兵卫便说这就是泪父母的墓地，而龙王剑则插在悬崖边，叫泪将它拔出来。这时与

藤兵卫说话，他告知自己曾承诺读谷会守护泪，所以当泪被击落海中后，他也跟着找寻泪，由于找到泪时他已被火之一族村的人收养了，藤兵卫认为泪能由与他的母亲同族人收养便不会有问题、自觉他的责任已完成，于是便退隐了。泪成功地将龙王剑拔出后，便有一股龙气冒出投入剑中，然后包裹着剑的锈迹也会四散消失。

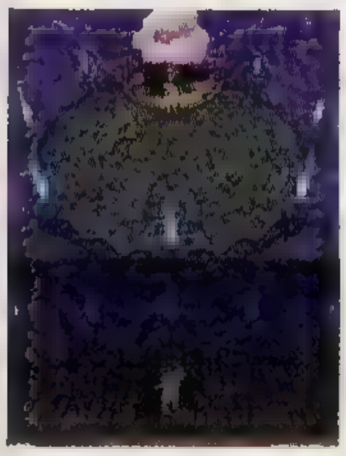
接下来众人会自动回到珊瑚之滨离开龙宫。而阿木奈美则与千兵卫两人到了龙眼窟，千兵卫两人仍然觉得就这样让泪取走龙王剑不好，但阿木奈美义正词严地说，作为拥有火之一族的血的龙人之子，现在泪正为了九洲而战，实在令他感到佩服。

回到青岛神社后，不妨先使用“飞梅”前往龙宫南面的龙尾洞，在门前凭着龙王剑令门开启，入内会有一个百鬼夜行箱，消灭千鬼王后可获得藤兵卫专用防具“飞天の阵羽织”。而在那里的老人会告知，当泪学会全部的奥义后，他便会传授龙人族的究极奥义。

地区：龙宫
地点：龙尾洞
开启时机：取得龙王剑后
取得物品：飞天の阵羽织

三渡奈河桥

离开青岛神社北行会到达不归桥，同样地走到桥中间会被吸进亚空间，在这里泪的魂魄会被一分为六，曼荼罗说必须在7枝蜡烛烧完之前，引渡六个魂魄返回身体，要注意六个魂魄都有独自的方向，因此要靠玩家自己小心地控制左摇杆令它们走回正上方的本体去，失败的话会退回桥头。



通过不归桥后往北行有天狗庵，能取得吸收敌人技力的卷物“心吸”。接下来朝西北走进入不愿桥的亚空间，在这里会遇到敌人，而此处会有分岐路，于桥上有告示板给予提示。由于曼荼罗是有名的逆转法师，因此其提示其实也是相反的，换言之说向左走就应该选右行。正确的前进次序是左、右、前、右、左。

通过不愿桥后往北行有个亚弥村，继续往西行是地狱桥，这次的亚空间是往前走，于对面有三个墓碑，会不断放出磷火，蓝色会直向飞过来，橙色则会以之字形飞行，碰上就要与敌人战斗。当越过墓碑后记得先为众人补满体力，因为随即会有一场BOSS战，迎战百倍骷髅将军(百倍のドクロ将军)。

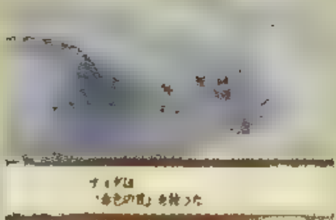
BOSS BATTLE 百倍骷髅将军

此BOSS拥有85500点体力，能在一回合攻击三次，其弱点是圣属性，因此要用“先阵”及各种具有圣属性的攻击。不过最大难题其实是他的技能，“力百倍”、“坚百倍”和“速百倍”都能令它的能力大幅提升，如用了“速百倍”就难以击中它了，用“坚百倍”的话则攻击损害便减至个位数。故此必须立即用“清心”将其有关的法术解除。此外敌人还懂得使用无属性法术“鸣动”，能伤全员过千点体力。

收拾掉百倍骷髅将军后便可离开亚空间，通过地狱桥往西北走是雾岛峰。往上走了三段路发现竟然在重覆着相同的路，跟着又见到曼荼罗现身，他见泪取得了龙王剑，便变出火焰攻击众人，藤兵卫连忙叫泪使用龙王剑将火扑灭。虽然火被扑灭，但是曼荼罗仍然很嚣张，说若是想打倒他便到山顶去找他。

雾岛峰再战曼荼罗

北上到达雪地区，这里有一种叫雾使的敌人，它同样会使用“疫病の雾”，如此要对付敌人便相当容易了。前面的路被大雪所封，会看见右边一个地藏的“红色斗笠(赤色の笠)”被吹到地上，于是拾起它放回到地藏头上，那些挡路的雪就会崩塌而显出通道。



往左上走会找到“青色斗笠”，然后在右下拾到“绿色斗笠”。先走到右边的蓝色地藏处放上同色的斗笠，旁边的雪就会滑到下方，出现绿色地藏，再把同色的斗笠放在该地藏头上，左上的雪也会滑走。

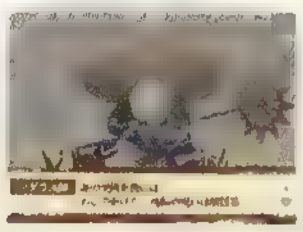
沿路继续北上，先前往左边拾取“黄色斗笠”，放到附近的同色地藏处令北面的雪溜掉，如此就能前往那里拾起最后的“桃色斗笠”，将它放到黄色地藏旁的桃色地藏处，便能继续北行到山腹。于山腹的右上宝箱内有“暗の天秤”，战斗中使用会随机令使用者或对象的体力变成1，其附近则有记录印。

继续前进会到达蛇行斜坡，当众人走到一处有许多火盘的地方，在那里竟然见到壹与已死的父亲，壹与不顾一切地追了上去，大伙儿当然也跟着她。壹与之父说自己是被泪所杀，壹与自然为泪辩护，但壹与之父便继续利用言语来打击壹与，说要不是有泪，他便可和壹与以及其母亲过着幸福的生活。当然这个壹与之父是由曼荼罗所假冒的，当泪上前和壹与说话，曼荼罗就变回真身，众人则叫壹与千万别听信曼荼罗的胡言，接下来需要再与曼荼罗战斗。

BOSS BATTLE 曼荼罗

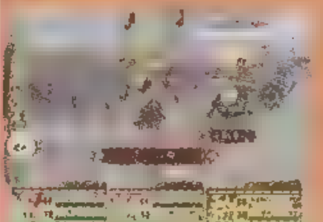
此战非常简单，只要由泪使用龙王剑攻击曼荼罗，战斗就会结束。

曼荼罗会再次遁走，说他们就在山顶上对决吧。沿路一直走有记录印，然后就会到达山顶，那里插着一根像矛的东西，藤兵卫告知那是逆锋，是它令此地受到诅咒的。这时曼荼罗再度出现挡在逆锋前，说的确只要将它拔出就能解除逆转之咒，不过当一个逆转结束，却会产生新的逆转，然后便大打出手。



BOSS BATTLE 曼荼罗

本次终于要真刀真枪地战斗了，曼荼罗拥有60000点体力，没有特别强的属性。懂得使用“天雷”、“天风”等最强的法术，而“混沌の秉”可令全体体力减半。此外还有一招叫“逆转の劫火”，那时画面会上下倒置，所有法术的威力会相反，即是“妖～”系的法术变成最强，“天～”系法术则最弱。但由于曼荼罗的法术威力惊人，往往可伤全体接近2000点体力，所以至少要装备有一种吸收风或雷属性的饰物，甚至两种全装备，否则就要勤于用“月露”来回复体力了。



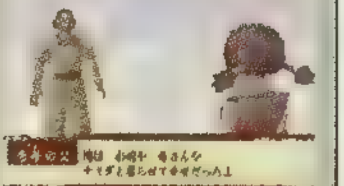
解开众人的心结

曼荼罗落败后却没有显出懊恼的表情，还鼓励泪将逆锋拔出，他说当一切都终结时，就是一切的新开始。泪虽然不明白曼荼罗的用意，但拔出逆锋却是事在必行的。当泪把逆锋拔出后倒置再插进祭台，便产生出了一股强大的光华及能量，曼荼罗也随之消失。

这时众人都会见到他们思念的人，当泪见到了已死的父母，他们说会守护着儿子。牛坊主见到太刀坊主。为朝则与白缝公主缅怀过去。鬼丸则对鬼一番说其实父亲比谁都爱护着他，又说最后能见到兄长感到很幸福。

至于鸫则见到恩师十文夜幻心，鸫问其为何要离她而去，鸫接受本次到九洲探查黄金传说的任务，也是为了完成恩师未了的遗志。事实上当初养育鸫是怀着兄妹之情，此后却发现自己越来越深爱着对方，可是这却有违师徒关系，才毅然接受任务远离鸫，虽然现在互相表白，但彼此已经是人鬼殊途。

接着壹与则见到了已死的父亲，他问女儿是否安好，壹与也反问父亲相同的问题，父亲便叫女儿代自己向母亲问好。他说自己曾和壹与、妻子及泪一起生活而感到很幸福，叫女儿不要悲哀，还叫她要协助泪，然后便消失了。



这时泪从睡梦中醒来，其他人都当刚才所见的是一场梦。而雾岛终于恢复晴朗，美雅却发现中部的湖变成一片血水，其中央更有一座城，显然曼荼罗并未死去，所以他们决定前往那里。这时雾岛各个村已恢复正常，可以购买各式新的装备，其中在宫崎町的防具屋能购买到“灵树の胴”，那是泪、牛坊主、为朝及藤兵卫可用的防具，装备者每回合自动回复一定量的体力，相当实用。

而在雾岛岩穴的冰封已消失，可在宝箱中可取得“冰の结晶”以及从地下三阶的天狗庵处取得卷物“鸣动”。

佐多村	
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
天命丸	1200
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
杂贺铳	11000
猫柳の枝	14800
土产屋	
名称	价格
垂水人形	4200

亚弥村	
武器屋	
名称	价格
破邪の剑	20000
晓の连铳	13000
雷电锤	20000
孔雀羽の矢	20000
退魔の太刀	20000
[illegible]	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
天命丸	1200
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
土产屋	
名称	价格
泡饮料	990
樱岛ダイコン	1300
キリシマの胸饰り	4000
香草の匂い袋	5800

宫崎町	
武器屋	
名称	价格
サボテン	3510
佛契りの杖	50000
杂贺铳	11000
八角の大槌	12000
二又铁球	16900
绳张りの太刀	14000
防具屋	
名称	价格
红白ふんどし	4400
兽の阵羽织	17500
虹の小袖	18000
桃色サンゴの胴	18000
白银のコルセット	24000
月光の铠	26000
百年雨风の铠	27000
灵树の胴	32000
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
天命丸	1200
爽快药	30

日南村	
武器屋	
名称	价格
佛契りの杖	50000
杂贺铳	11000
八角の大槌	12000
二又铁球	16900
鹫鹰の矢	15000
阿修罗刀	22000
防具屋	
名称	价格
虹の小袖	18000
桃色サンゴの胴	18000
白虎の阵羽织	20000
月光の铠	28000
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
天命丸	1200
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
猫柳の枝	14800
土产屋	
名称	价格
汉方ヨモギ叶	2200
さぼてんの玉	150
汉方イチョウ	1500

青岛神社	
土产屋	
名称	价格
青岛の贝饰り	5000

万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
猫柳の枝	14800
五色の祓い串	50000
[illegible]	
名称	价格
汉方柿の叶	1500
土产屋	
名称	价格
雾岛ビードロの杯	1500
小松原烧の壶	18000
雾岛烧の壶	27000
すずらんの香水	2000
银の下げ饰り	3000
ヤシ皮の手さげ	7000
大理石のたまご	8000
水晶の指轮	8000
万屋	
名称	价格
破邪の衣	12599
虹の小袖	16199
桃色サンゴの胴	16199
毗沙门の大铠	21959
琥珀涂りの铠	43199
凄い铠	8999

杀手 7

CAPCOM 6月9日 AVG
1人玩 7140日元

GC/PS2 总分 31

铜

电玩太郎
这是一款无论画面、内容及操作都相当独特的冒险游戏。游戏本身操作相当特别，但并不难适应，画面表现手法也相当另类，未必人人都能够喜欢。游戏中玩家能够自由地从7种不同性格中选取行动，游戏开始之时并没有说明主角为何能有这种能力以及故事的前因后果，因此会有牵动玩家的神经继续下去的效果，而如何活用那些人格的特殊技能就要看玩家随机应变的能力了。

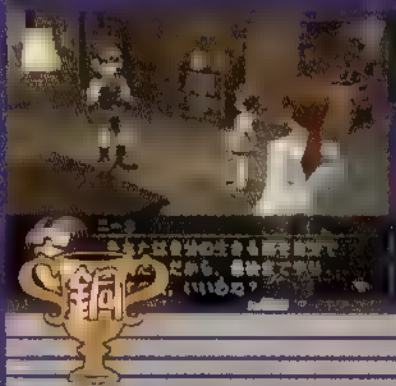
猫部
以强烈的另类风格吸引一众玩家的冒险游戏《杀手7》终于推出。主角可以人格分裂为7种不同的身份执行任务，每种身份都有不同的本领，玩家要充分掌握每个人的特性才可以解开谜题，解谜成份相当高。操作方面，由于角色的行走路线被限定，自由度并没有那么高，而且选择路线时经常读盘，导致游戏的紧张感不足。唯有其独特的气氛令该游戏与众不同，仍是值得一玩之作。

秀吉
属于异类的游戏作品，风格上带有一点像“《女神转生》系列”的魔幻及未来感，能否让玩家接受，这一点实在是因人而异的。单纯以系统而言，可以说是十分简单的，虽然跟平常的游戏有点分别，但相信任何人都能够轻易掌握。游戏难度适中，很多头目都需要玩家运用头脑来作战。此外，还具有相当高的解谜性，不过画面及敌人的造型确实令人有点难以接受。

Minamoto
一款风格与众不同的冒险游戏，无论从画面表现手法以及游戏系统的设计来看，都完全跟常见的同类型作品存在颇大的出入。主人公能够变身成7名人物，各自都具有独特的能力，玩家可以在指定的房间内随时转换身份，熟识每个人的特性将对解谜有着直接的帮助。操作方面以按键方式来控制人物的移动，始终让人觉得行动上受到某种程度的限制。总的来说，的确是一款能带给玩家们新鲜感的作品，不过未必每个人都能够接受。

钢铁传说 砂尘之锁

SUCCESS 6月9日 RPG
1人玩 7329日元



PS2 总分 28

铜

©2005 SUCCESS/Crea-Tech

猫部
利用坦克车与怪兽决战的著名游戏“《METAL MAX》系列”最新作，游戏继承传统的RPG风格，以3D形式再现。除了提升主角的能力值之外，还可以利用击倒怪兽所取得的奖金，自由自在地强化自己的坦克车，包括强化武器、增加防御力、轻量化、追加炮台等等。而且游戏中出现了大量的汉字，对国内玩家来说实在是相当方便的，整体而言是一款不错的RPG作品，玩过此系列的玩家可以继续捧场。

Dr. Game
想当年《METAL MAX》是一款以高难度见称的RPG，连笔者也对其俯首称臣，本次这款新作继承了该系列游戏的世界观，成为了近期较少见的正统派RPG。游戏的自由度相当高，幸好仍存在足够的线索让玩家将游戏顺利进行下去，而最值得一赞的，就是承继了系列特色的战车强化系统，保持了原有的趣味性，如果能在画面方面再下点工夫，肯定会更加吸引人！

小志幽凉
曾在超任上推出的此作，如今在PS2上的最新作除了画面大幅度强化外，该系列作的特色也完完全全地被保留下来。作为一款RPG，可通过购买部件与武器来强化我方的战车，从而获得其他RPG作品没有的乐趣。不过从故事性来说却比较薄弱，但好在自由度较高，而且在战斗中获得的资金除了可用作改装战车外，还需购买武器子弹和补给等，金钱方面开支比较大，对于不熟悉此游戏的初学者来说可能会感到难度较高。

久经
自由度颇高，反而游戏难度也相对较高。由于故事没有主线剧情，对于习惯了一般RPG游戏的玩家而言，相信会很不习惯。游戏整体上讲与多年前的《METAL MAX》十分相似，基本上可说是由玩家来自由发挥，战车改装、道具合成、技能合成等增加游戏内容的元素也相当丰富，不过对故事与画面方面则不能抱太大的期望了。

喧哗番长

SPIKE 6月9日 AVG
1人玩 7140日元

PS2 总分 28

铜

© 2005 Spike All Rights Reserved.

Dr. Game
整款游戏都散发出日本地道的“硬派黑帮”的感觉，笔者最欣赏的是游戏竟能将这些忠实地还原出来，实在是极有创新的地方。至于游戏系统本身，则好像是学园青春版的《侍道》那样，有着颇高的自由度，玩家可以完全依照自己的意思来培养及变换主角的造形，可惜到了游戏中段便开始令人有一种重复的感觉，缺乏新的刺激。

小志幽凉
一款以成为街头霸主为目标的游戏，首先可以不用理会游戏的世界观，控制着主角在街上跟不良少年战斗，把对视的视线实体化的方式实在很有创意，而且还可自行组合不同的技，随意变更人物的发型和衣装等，跟同厂其他类似作品的玩法有点相像。不过从系统来说却是较令人失望的，组合出来的技除了难以连携之余，出招的硬直也相当严重，打工和帮助他人的事件比较单调没有变化性，而互相对视时的文字选择对不懂日文的朋友来说可能较困难吧。

Minamoto
热血硬派风格的动作冒险游戏，玩家需要操纵主人公清除附近一带的不良少年。本作最大特色除了人物造型及世界观新奇之外，系统方面也颇具新意，尤其是从眼部发射出来的“挑拨射线”，单单从画面上看已令人禁不住一笑了。虽然初期可使用的动作稍微单调了一点，不过在进入游戏中段的时候却非常充实。游戏的缺点则是读盘次数多，以及所需的时间相当长。

久经
这是一款颇为另类的游戏，无论游戏风格、玩法、背景都相当特别，其中有不少惹人发笑的地方。然而由于游戏中有些需要熟悉日文的系统，这多少对不懂日文的玩家来说会造成障碍。战斗部分操作简单，初期的必杀技演出没给玩家什么惊喜之感，不过随着角色的成长，招式将会逐渐增加。画面方面不能有太大的期望，不过对于只要求简单爽快的动作游戏的话，此作也算是近期不错的选择。

足球人生 2

BANPRESTO 6月9日 SLG
1人玩 7140日元

PS2 总分 27

©adidas, the adidas logo, ROTEIRO and the 3-Stripes mark are registered trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission. The use of real player names and likenesses ... Foundation and its member associations. ©Banpresto ©BANPRESTO 2005

电玩太郎
游戏基本上是根据前作推出后的玩家反映而进行了适度的改进及提升，画面表现中规中矩。但是在玩法上其实并没有什么突破之处，再加上整体没有什么动作性，变相令玩家好像只能看比赛。况且以前SEGA的“《创造职业球会》系列”影响太深，令这款游戏未能产生更大的震撼性，结婚生子更是有点无聊，因为现实里能子承父业的机会并不多。

猫部
以育成球员为主题的系列新作，并以加入欧洲最强球会为目标。游戏中的动作成份相对减少，但是加入更多个性化的要素，如可以自行安排财务、结婚生子等等，令角色的人生更接近于真实球员。不过由一位新人到要成功争取球队正选位置的过程相当漫长，过程中可能已令不少玩家感到沉闷。与《创造职业球会》那样一次育成整支球队的感觉很不同，不过喜欢育成游戏的朋友仍可一试。

秀吉
这款游戏可以说是前作的进化版，画面、系统与游戏性都比前作优胜，相信对《足球人生2》的FANS来说有着一定的吸引力。基本上此游戏并无动作成份，主要是以模拟一位球员的一生为主题，其中有高兴的日子，也有失落的时候，每天也是朝着目标进发。虽然前作加入了不少新生的要素，但始终留给玩家的惊喜欠奉，期待下一作会有更大的转变吧。

Minamoto
著名足球育成游戏系列的最新作，游戏目的当然就是培训一位出色的足球运动员，本作内容其实大致上与前作相同，只是追加了洽谈转会费用、据点扩充等新要素而已。作品本身的动作性相当少，但仍不缺乏足球的趣味性，其中一个特色就是育成过程长，需要兼顾的事务也颇多，包括球员的私生活在内，不过在简易的系统设定下，初学者也很容易就能够掌握。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

GAMEWIND信箱 次时代主机大战要拼过才有结果

所有来信发送至gamewind@vip.163.com
欢迎大家踊跃来邮询问问题

PS3是否必胜要走着瞧

太郎兄：

贵刊曾经提到PS3的影像其实是CG，而并不是由PS3实际演算出来的。因此我也上网看了一些别人拍摄的PS3游戏影像，产生了以下的疑问：

1)请问PS3发表会上播放的游戏影像都是CG吗？如何判断那是CG还是实际演算？

答：在发表会上初期公开的演示虽然并非真的由PS3主机开发出来，但是像模拟《蜘蛛侠2》片段、爆炸场面、伦敦街头实景、UNREAL 3引擎，及浴缸演示都是利用电脑制作的，因此能够作多角度调整。至于后面的游戏影像，如《杀戮地带2》、《FORMULA 1》、《摩托风暴》、《机动战士高达》以及《铁拳》等则全部是CG动画。至于如何判断是否为实际演算，由于依据是主机的多边形数量总是有限制的，因此角色难免会出现棱角，即使有5亿多边形也不例外。而发表会上所见的那种素质已经达到《FF》电影版的水准，所动用的多边形数量恐怕在10亿以上。如果PS3真的能有这样水准，那就真是不可想象了，SQUARE ENIX今后也不用使用数十部超级电脑来制作《FF》电影，全交给PS3来开发好了。

2)那么XBOX360展示的影像是否也是CG呢？据说XBOX360的演示也不是真的以该主机来制作的。

答：由于XBOX360有部分游戏已经能在E3中试玩到，因此那些画面肯定不是CG动画。不过就像你所说的，那些可供试玩的游戏其实并非真的使用XBOX360运行的，而是一部G5电脑。但另一方面Microsoft表示，目前所展示的游戏实际上是使用性能较低的α开发工具制作的，而β版的工具将会比前者更强并且具有更多功能，因此可预见的是今后XBOX360作品的水准会更高。事实上SQUARE ENIX使用α开发工具制作的《FF XI》影像就可以看出它的表现直逼CG水准（当然仍然会看得出与真正CG的区别）。

3) 那么贵刊曾给予高度评价的《杀戮地带2》又如何呢？也是CG吗？

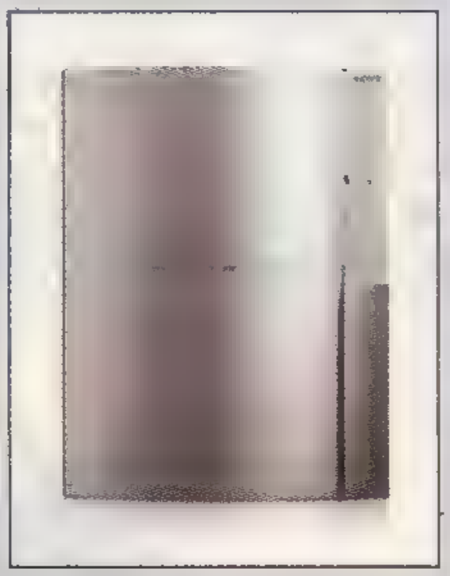
答：正如上一题的回答，那的确只是CG，因为在发表会上我只是通过摄像机镜头观看，之后回公司重温时才发现该片段完全没有任何棱角，画面完全可以媲美《FF》电影版。

4)你觉得BLU-RAY碟（蓝光光盘）是否会作为未来的影像载体？我觉得它能有25GB容量实在很了不起！而且随着PS3的推出，相信还可推动BLU-RAY（蓝光媒体）的普及。你认为如何？

答：作为游戏载体，当然容量越大越有利，这样就可以让开发者放入更多数据，但问题是否有这样的必要，因为无限制的容量只会令开发成本进一步提高。当年PS2推出后的确是带动了DVD影碟的发展，但PS3是否具有同样的拉动效果现在还言之过早。原因是当时DVD机已经问市，PS2推出是令大家可以用更便宜的价钱买到具备游戏功能的DVD播放器，再加上当年是由低画质的VHS录影带跳到高画质DVD的时期，影响力实在不可同日而语。相反目前BLU-BAY录影碟尚未正式推出，生产成本相对较高，有哪些电影公司会采用BLU-BAY，目前仍是未知数，再者影像素质差距并不是想像中那么大，如果单纯因为对应高解像电视，到底有多少人会欣赏的到呢？换而言之市场根本还未达到如此的需求。

5)PS3是否真的能完全兼容前两代主机的游戏呢？

答：其实个人是有些疑问的，因为在PS3的主机规格说明中并没有提到内置PS2与PS的CPU及图像芯片，因此个人估计PS3也可能像XBOX360那样，以模拟器方式来运行PS2和PS的游戏，到时可能也会有不少的游戏出现不兼容问题。实际上PS3也并没有设置PS2与PS所使用的旧记忆卡插槽，因此不知旧记录档案如何在PS3上运作（难道通过电脑将记录储存到MS或SD卡？）。



6)网上有传PS3不包括硬盘，是否属实呢？你认为PS3卖多少钱才算合理？

答：根据PS3的设计者茶谷公之称，由于要降低PS3的售价，因此考虑计划使硬盘另外贩卖，当然最终决定权在SCE手上。不过以PS3这样高的性能，如果要附送硬盘，SCE就真的要亏大本了。至于PS3的售价多少暂时还没有确定，我认为当然越便宜越好，如果能卖45000日元就已经觉的合理了。

7)我觉得无论对手有多强，PS3最终都会胜出，因为它获得了众多厂商的支持，像《MGS》、《WE》、《铁拳》、《高达》、《DMC》、《BH》、《FF》等这些系列大作都会登场，实在没有不胜的理由。

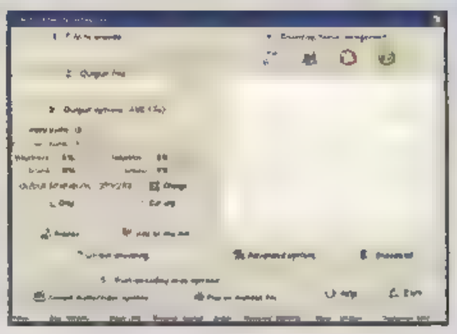
答：主机的胜败的确是要看谁掌握更多吸引玩家的软件，但同时也不能忽略其他方面的努力，像本次Microsoft努力改善在日本玩家心中的形象，就是希望能改变固有的市场格局。如果本次XB360先推出并且所作的变革能真正吸引到日本玩家，就有可能扭转今后的形势，也可吸引到日本厂商转投该主机上。不错，目前PS3上有许多人气作品公开，但说不定未来XBOX360会也能建立自家的人气作品群，胜败终要拼过才能知道结果。

读者SONY迷上

将动画转换成MPEG4的问题

电玩太郎，你好！

我有些问题想请你赐教：



1)我用IC2.1及转换君转换MPEG4后，发现影像与声音不同步，怎么办？

答：相信问题是因为你的电脑速度不够快，在此提供一个免费的软件给你，名叫“POCKET DIVX ENCODER VER.0.35”，可在以下网址下载：http://divx.ppccool.com，安装后运行，在画面左下有一栏“Correct Audio/Video Synchro”，点选就能修正影像与声音不同步的问题。

2)想请问目前PSP有没有游戏可通过网络更新内容？如目前没有，将来会不会有？

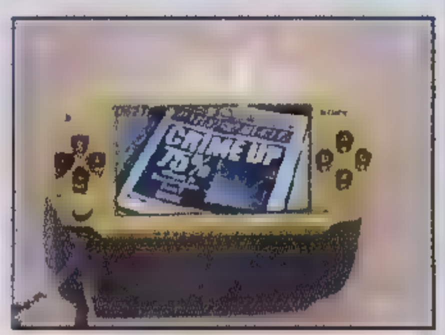
答：你所指的网络更新游戏内容服务，相信是类似XBOX那样修正游戏错误的程序，但至今为止厂商并没有公布会推行这项服务，原因大概是因为PSP并不像XBOX那样拥有内置硬盘。

谢谢

PSP稍后就会推出新颜色

电玩太郎，你好！

我想问有关于PSP的问题，希望太郎你能够答覆。



1)目前PSP对应最大容量的MEMORY STICK是多少MB的？最高容量的MS售价是多少？

答：PSP对应的记忆卡容量暂时最大为1GB，但再过不久就会推出2GB容量的MEMORY STICK。售价方面，由于厂商采用开放价格，因此价格不一，2GB的最少也要超过港币1500元（约合人民币1600多元）。

2)请问一枚UMD的容量有多少？你认为未来是否会有需要用到两枚甚至更多UMD的游戏呢？

答：一枚UMD的最大容量为1.8GB，由于一张DVD的容量能达9.4GB，而PS2也有一些需要用到二至四张DVD的游戏，因此不排除日后会有需要动用两张或两张以上UMD的游戏。不过话说回来，手掌机要换碟片其实相当不便，因此我想厂商宁愿做一些内容上的删减，例如配音或过场动画，也要节省容量。

3)今后是否会推出其他颜色的PSP主机，因为黑色主机上很容易看到指纹的痕迹，不知何时会有其他颜色的版本呢？。

答：这个可以说是一定会有的，因为手掌机远比家用机需要更多的款式，一来手掌机是带上街玩的，换言之玩家会有一种炫耀的倾向；二来只有推出不同颜色的版本才可吸引更多人的购买。事实上厂商最初发表时就已经有黄色和白色两个版本。至今仍未推出是因为生产量还不能满足需求，我想等欧版PSP正式推出后，很快便会有其他颜色的PSP问世了。

4)这两个月会有什么值得购买的PSP游戏，包括美版游戏。

答：日本方面，6月吸引人的PSP游戏比较少，仅有一个FPS游戏《机密武装》，7月就有相当多的选择了，包括《伊苏VI》、《天诛 忍大全》、《天地之门》和《战国巨炮》。美国方面6月有《脱狱潜龙 清算》，7月则没有吸引人的作品，8月就会又有比较多的游戏。

多谢太郎回答我的问题，祝生活愉快。

忠实读者TIGER

超劲达人 小苍有约

劲激对谈 Vol.4

游思妙想 激情碰撞

本次话题

次时代无责任解构（下）

——软件厂商的原罪与荣光

写在前面 上期关于三大次时代新主机的对谈得到了不少读者的关注和肯定，不过有部分朋友认为对谈的内容离普通玩家有些距离。鉴于此，本次对谈我们的话题从游戏软件本身入手，相信能够更贴近广大读者。而在形式上，为了营造“百花齐放”的局面，小苍这次把同事电童也拉来进行本次对谈，希望广大读者朋友们能够喜欢！此外，由于参与对谈的几位对游戏都具有比较独到的见解，因此观点上的争论在所难免，苍刃在对谈过程中感觉非常刺激，相信大伙看后也会大呼过瘾。

我们的Email地址 gamewind@vip.163.com
或者到 www.levelup.cn/bbs 的电玩杂志讨论区发表您的看法，
苍刃静候您的大加赞赏、会心一笑、漠不关心、冷嘲热讽或者大张挞伐！

对谈四方

梵天的论坛签名图

梵天 玩家兼撰稿人兼LEVELUP论坛某城寨版主。从SS时代正式与电子游戏接轨，目指ACG全面发展，汗……人品基本以热血为主导，同时有异于常人的迷路特征。据说爱好广泛……游戏、动漫、模型、周边、研究一些奇怪的东西……以及美青年。 梵

电童 《游戏风》小编。游戏方面的爱好极广。既能在《WE》的赛场上一展华丽球技，又喜欢在RPG游戏的奇幻世界中纵横驰骋…… 电

苍刃 《游戏风》小编，本栏目主持人。FC时代即不可自拔地喜欢上电视游戏的迷途青年。动作游戏的狂热爱好者，最喜欢的厂商为CAPCOM。 苍

天之业云的论坛签名图之一

天之业云 游戏玩家＋撰稿人，爱好广泛，游戏、动漫、电影、音乐、历史、地理、人类学……游戏方面么，偏爱RPG和SLG那种静态思考型的游戏，目前正奋战在《WOW》的艾拉斯泽世界中。 业

苍 次时代无责任解构，今天我们继续来“解构”！不过在对谈正式继续之前，需要介绍一位“新”朋友给各位读者！

电 大家好，本人姓电名童，很高兴与三位在这里展开本次关于软件方面的对谈！

梵 多一个人更热闹些啊，哈哈！

业 欢迎加入本次对谈！呵呵，不过作为小编，似乎阁下也不能算客人了吧？

电 唉——偶是被拉来的壮丁啊！

苍 肃静，对谈正式开始！

X360——惊涛骇浪还是死水微澜？

苍 首先说说次时代上的新软件吧！

电 《蓝龙》？

业 嗯，先谈微软方面的软件吧！这次微软方面的主打游戏变化最大。

梵 《蓝龙》是垃圾！

苍 汗，梵天冷静……

我们就从微软方面谈起吧！

业 《蓝龙》我觉得还不错啊！

电 我也认为很不错！

梵 鸟山明的人设我不喜欢……

苍 看来梵天对《蓝龙》的意见可不小啊，具体说来听听吧！

梵 鸟山明的风格，缺乏大气的感觉，看上去偏向于比较幼稚的那种类型。论风格的话，我还是更欣赏《铁甲飞龙》《龙背上的骑兵》《怪物猎人》等。这些作品在视觉上更接近剑与魔法、勇者与龙这样的奇幻世界。而鸟山明的人设总觉得与所描绘的世界不大协调。

电 根据日本媒体统计，《蓝龙》的期待排名为34位，对于一款新公布的、完全原创的、出在一台在日本注定不可能成为主流机种的主机上的游戏来说，这个受关注程度可以说相当不错了！（汗，一口气说完，好累！）

梵 我虽然不认同游戏的人设，但单纯从游戏可玩性上讲，《蓝龙》的创意可谓前所未有。角色利用影子进行战斗……咳咳……不是《火影》里面的忍术……利用更换影子提升能力等等，这一设计突破了传统RPG游戏制作观中诸如“召唤”、“契约”、“仲魔”等等的概念，以后想模仿都不太可能。

业 不过，“影子战斗”的想法，可能和坂口博信的思维习惯有关。他设计的游戏系统啊、幻兽啊、契约啊什么的，似乎都是这类强调精神实质化的类型，连《最终幻想电影版》也是这样的类型，过于强调精神层面的东西，让老外都看不懂，坂口大概是个东方玄学的崇拜者。

苍 “影子战斗”是《蓝龙》的卖点，不过就目前公布的情况来看，关于系统的谜团还是太多了！

梵 我最大的意见主要是觉得作品的风格太幼稚，没有王者的气度，虽然鸟山明是日本国民RPG的人设！

业 我倒蛮喜欢这种类型的游戏风格的，成人化的人设和鸟山明那种漫画化的人设都有存在的理由吧！不过我觉得《蓝龙》沾了不少《勇者斗恶龙》的光。

苍 对，风格太相似了！

梵 《蓝龙》的话，只差堀井雄二便能再次形成10年前的“黄金三角”！记得1994年的时候，坂口博信（SQUARE）、堀井雄二（ENIX）、鸟山明共同开发的《超时空之钥》，几乎网罗了“《最终幻想》系列”与“《勇者斗恶龙》系列”所有的制作精英。

电 虽然梵天不看好鸟山明的人设，但我们应该看到鸟山明做人设的游戏在票房上几乎都不会成问题。不管是“《勇者斗恶龙》系列”还是《超时空之钥》，甚至后来褒贬不一的“《行星格斗》系列”。

梵 虽然蓝龙我不是很欣赏，但是品质上绝对有保证，坂口博信还拉拢了SQUARE最早期的3D建模师之一——Hiroshi Arai，这家伙可是从《最终幻想VII》起就开始就为“《最终幻想》系列”担任人物建模工作了。

这次坂口大神暴走，让我们拭目以待吧，哈哈！

苍 也就是说你对《蓝龙》的前景非常看好，虽然认为这个游戏有缺点。

梵 没错，前景看好，但是游戏不喜欢！矛盾的二重性！

电 如果《蓝龙》前景不好的话，那X360在日本就没有游戏前景好的了……

业 嗯，《蓝龙》的地位可能比《失落的奥德赛》更重要。

梵 日本主机期待度排第一的是革命，X360排第三，不到20%的支持率……

业 感觉这种调查没意义！

如果是从纯游戏方向调查，当然是革命，但支撑PS家族的又不是这群人。我感觉，这次X360的软件攻势聪明了不少，至少学会了从用户需要的角度出牌。《失落的奥德赛》走的是《最终幻想》的路子，而《蓝龙》走的是《勇者斗恶龙》的路子，现在其实也就这两个RPG在日本是最为成功的。

苍 就是说从日本市场出发来满足玩家需要！

业 所以，感觉微软学聪明了很多，其实主机机能在下一代主机上作用已经不是非常明显了，但软件阵容很重要，明白玩家需要什么才会把握市场。你看，PS2机能最差，但却牢固的把握住了如今电视游戏的市场，这就是一个明显的现象。

梵 我觉得软件吸引力还是X360更大些，而且微软在去年就开始拉拢制作人了嘛！

苍 我认为应该跟其他两家的开发程度低有关，目前PS3和革命的消息还是不多。

业 嗯，软件吸引力很难说，PS3这次都是大作续作，而X360基本都是崭新的原创作品。

电 也不能说基本都是，X360打头阵的基本上还是原来一些大作的续作。

业 听我慢慢说，PS3就是想把自己在PS2时期的胜利继续延续下去，抓住如今手中的大部分玩家就成功了。我们也知道如今原创游戏在日本不是很有市场，很容易雷声大雨点小，遭遇滑铁卢。

至于X360方面，日式游戏打头阵的基本都是原创吧？这块市场原先没有被有效开发。

美式市场已经有不错的规模，所以要用原来的大作抓住自己手中的FANS，毕竟游戏主机上无形投入很巨大，没有必要一切推倒重来。

苍 嗯，其实我看微软这次的确是有备而来，和他们的硬件设计思路一样，都逐渐找到了行业的游戏规则。

电 而《蓝龙》和《失落的奥德赛》，坂口博信说会争取让其中一个在X360登场一年之内在日本发售，相信能起到很好的主机普及作用。

业 另外，感觉这次微软找了一大堆郁郁不得志的制作人来推进他的日本游戏市场策略。

梵 冈本吉起说过，其实在2004年初微软就主动跟他联络，询问他加盟X360阵营的可能性，他也被微软的诚意打动，甚至微软还帮他的新公司培训员工，所以双方合作非常密切。

业 找这样的制作人其实双方都是互利的。在PS3的销售策略上来看，SONY是想继续维持如今的阵容，所以这些在PS2时期没有太大作为的制作人可能会继续遭遇雪藏。

电 正因为是郁郁不得志，才会选择在X360这个目前来说在日本成不了大业的主机上。这样的话对自己的发展才更为有利，因为说不定就一炮而红了。

以前的TECMO也是这样，在日本主流机种上被一些大厂商挤压，根本就无法引起人们的关注。但是到了XBOX上该厂就扬眉吐气了。为什么？因为其他日本厂商都不用XBOX，山中无老虎，猴子称大王！

苍 电童的观点很犀利啊！

业 日本公司其实是论资排辈，一种比较封建的人才录用政策。所以如果是PS3这样的，那么他们会继续郁闷下去。

我们知道，PS的出现打破了日本游戏业传统的制作体系，最大的受益者自然是SQUARE，SQUARE在SFC后期日子过得不算舒坦，他和老东家任天堂之间有着不少利益上的矛盾。比如《圣剑传说》《超时空之钥》等似乎都吃了不少亏。但PS的出现给了它一个巨大的机会。与PS时期的SQUARE情况相似，PS2时期那次主机大战最大的获利软件厂商应该是TECMO。

电 PS2时代的话，获得利益最多的、成长最快的厂商应该是光荣吧？

业 光荣原本的规模就不小啊！该厂确实获利很大，但不见得是成长最为迅速的！我的意思是指在主机大战中，利用主机发展形势获得最大的成长速度。

另外，光荣的大发展主要体现在日本市场。而在欧美地区“《真·三国无双》系列”的影响力要小得多。现在按照日式游戏软件市场萎缩，美式市场成长迅速的趋势来看，TECMO抓住的市场才是大头。所以我觉得说光荣获利最大这个是事实，但成长最迅速就很难说。

苍 XBOX的诞生的确为TECMO带来了不错的

发展契机。

业 TECMO在PS2和XBOX之间的角逐中获得了高速成长，见风使舵的功夫十分高明。那么这次呢？应该说又是一次巨大的机会。

而对于那些在PS，PS2时期遭遇失败的制作人来说，也是个重新得以站起来的机会。

电 机会是有的，但关键要看TECMO自己了。支持X360的日本厂商及日本著名制作人和XBOX时期是不可同日而语的，在这么多强劲的竞争者之前，能不能继续有抢眼的表现，这还是个未知数。

不过TECMO最近的表现还算可以，在PSP上开发的那个原创游戏《karakuri》很有点意思。

梵 水口哲也、冈本吉起等人全部杀向X360，TECMO要光靠《DOA》吃饭，别想！

苍 梵天MM冷静。

电童说的是一个非常现实的问题，X360在日本获得了广泛的软件厂商和制作人支持。

业 嗯，是这样。不过我觉得目前X360上的日式游戏整体阵容并不让我满意。总的说来就是新作太少了，新点子和新思路都因为可能会没有市场而被埋没了。

苍 这个算是目前游戏行业发展大趋势下不得不舍弃的东西。

业 软件企业逐渐开始走向大托拉斯，然后就出那几个受市场欢迎的游戏的续作。

苍 对，目前是这样的现状。这个趋势和当年电影行业很像。有得有失吧！

业 你喜欢《真・三国无双》吧，我来个换汤不换药100遍！其实就我个人而言，还是喜欢看见有新的革命、新的机会。让一些比较好的点子冒出来。不然，继续这样下去，日式游戏市场就会死水一潭，没有人喜欢看到这样吧？

苍 游戏在质变，日本市场无起色，是没有看到质变的事实。

业 其实，PS对SFC时代软件市场的洗牌让我们看到了很多新类型游戏。现在成功的游戏很多都是当初那个时代延续下来的经典。

苍 没错！

业 但我觉得，我们需要一个活的游戏市场而不是就那么几张老面孔。

所以我觉得X360的出现对于日式游戏市场来说是有利的，他至少在这潭死水中丢了一块石头进去！至于是引起惊涛骇浪还是小小涟漪，现在还很难说，但变革总是希望，对吧！

苍 嗯，这个是你要阐述的中心意思了吗？

业 对，我觉得X360的出现为日本游戏市场提供了一点点变革的契机，这个是有积极意义的！我确实不满意如今的日本游戏市场，我们知道，每次主机大战最好有两家势均力敌的厂商互相角逐，互相竞争的时候会有很多新思路和优秀制作人冒出来。

苍 天兄的观点是在强调X360对增加游戏软件市场活力的积极作用。

业 对，我的意见就是这个，MD和SFC，PS和SS都是如此。不过ps2时期，在日本市场上NGC没法和PS2匹敌，仗打不起来，就很少有精彩的新点子冒出来了。希望X360能够在这次软件攻势中对日本游戏死水一潭的市场带来变革！

苍 天兄的观点很不错，论证也很精彩！

DOA——话题厂商TECMO的原罪

电 天兄着眼软件市场为大伙带来精彩的分析，不过对于一般玩家来说可能最关心的还是游戏本身。

苍 从具体软件着手谈也是不错的角度！

电 说起X360，那就谈谈"《DOA》系列"吧！

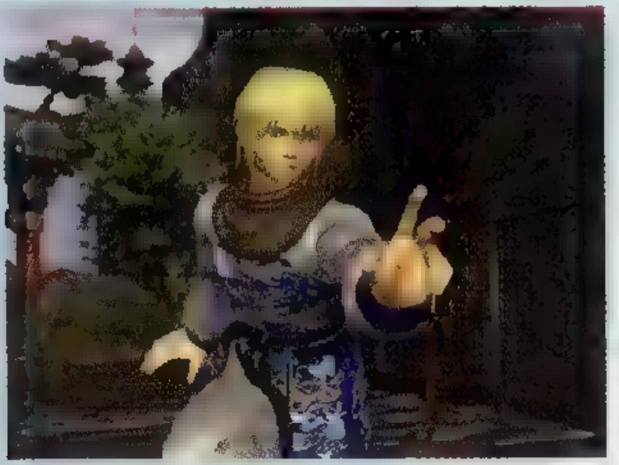
说实话这次的《DOA4》远没有之前的《DOA3》公布时带给人们那么大的震撼。几个新人物的造型尤其失败，那个使用八极拳的女性角色头发处理得实在糟糕，那个舞刀的金发少年据说是对NAMCO的挑衅……画面上就目前来说比起XBOX来也没有多大改进？

苍 嗯，电童对于《DOA4》的看法我完全赞同！

梵 从公布的影像看，都X360了，还是那种千人一面的造型……

作为一款格斗游戏，我觉得"《DOA》系列"不如"《铁拳》系列"、"《灵魂能力》系列"、"《VR战士》系列"等。该系列吸引眼球的还是游戏中美女的惹火身材吧！

就算论角色设计风格，"《DOA》系列"的女性，脸全是一个模式，部分男性角色也是，在角色上没有特色可以研究。反观《灵魂能力2》，女王艾薇、冷酷女忍多喜、清纯圣女索菲亚、可爱罗丽塔利姆、疯狂船长塞万提斯、剑豪御剑平四郎、高贵的西班牙剑士拉斐尔、魔剑士噩梦、壮汉阿斯塔洛斯、怪异的沃尔多等等。这样一比的话，《DOA》的人物设计就远不及《灵魂能力2》，也比不上《铁拳》系列等等。



电 说起来现在坂垣伴信这家伙口气似乎越来越大了，在各种场合几乎已经到了公开挑衅同类游戏厂商的程度了。最近一次其实就是矛头直指《灵魂能力》系列，不过除了PS2版的《灵魂能力3》外，据说NAMCO现在也正在开发PS3版的《灵魂能力》新作，嘿嘿，等着看好戏吧！

业 人设也好，3D技术也好，3D格斗游戏的制作经验也好，NAMCO可以把TECMO远远甩在身后了。其实我感觉《DOA3》占了XBOX机能上的很大便宜，《DOA》就是炫耀光影、机能，还有……乳牛。

苍 没错，《DOA3》的画面是沾了XBOX平台机能强大的光。

业 不过这次X360上，新作的画面优势不会那么明显了。其实，说来XBOX上的游戏开发真的很简单。这种画面上的占优其实不是TECMO的技术力上的炫耀，反而不过是微软提供的XNA、DirectX SDK这类API的强大！

梵 从游戏本质的方面考虑，"《DOA》系列"缺乏格斗游戏最基本的打击感、招式动作的真实感也相当欠缺。隐藏要素的内容看似丰富，不过思路很单一。隐藏服装、图片的要点在于"暴露美学"，能露则露，露出来的都是重要的，不露出来的都是关键的，所以说"《DOA》系列"是"特征"明显的游戏，系列第一作也是因为"乳摇"而崛起的，不过现在连《机战》都流行乳摇，汗……什么世道啊！

此外，"《DOA》系列"的音乐、画面等等，根本不能和《灵魂能力2》相比。

总之，从客观角度评价，"《DOA》系列"在3D格斗领域完全未够班。

苍 看起来梵天对这个系列有相当大的意见啊，不过需要看到一点，美女经济，目前的确是一个大势……

梵 就算美女也应该各具特色啊！TECMO太没性格了，连"《零》系列"也是一样的"DOA脸"。此外，游戏不光看角色，要看玩起来的感觉！

苍 如果说格斗游戏的手感的话，我估计在场的几位中应该是本人最有发言权了吧？

电 嗯！

苍 可以很负责任地说，"《DOA》系列"作为FTG游戏，在手感方面和"《VR战士》系列"与"《铁拳》系列"相比，完全不是一个级别。

业 尽管这样，在家用机平台上，"《DOA》系列"仍然出尽了风头。所以我说TECMO占了PS2时期主机大战最大的便宜，成功的从二线厂商转型一线大厂！

梵 是占了一群奶牛的便宜吧？我认为TECMO还不能算一线厂商。

苍 硬件是外因，奶牛策略是内因。呵呵！

电 其实说起来，《零》的原画和游戏中实际出现的3D人物还是有很大区别的，这只能怪TECMO在3D建模方面都是那种样式。

苍 可以说TECMO其实还是一家小的会社，美工风格太单一。

业 嗯，是啊，3D人物做出来就这么几张面孔。

苍 呵呵，基本上对靠"奶牛格斗"发家的TECMO，大家都讨伐得差不多了。不过平心而论，TECMO的不少游戏素质还是不错的，比如《NINJA GAIDEN》就是近两年来不可多得的ACT佳作，最新的资料片快出了，我很期待！

我们要不要顾及一下"《DOA》系列"FANS（包括店长大人）的面子，就此打住开始展开其它话题的讨论呢？

电 哈哈，店长他最近已经成为新近走红的美女游戏《摔角玫瑰》的忠实粉丝了。

不过，关于TECMO的话题已经谈得差不多了，要不我们说谈SQUARE ENIX吧，相信很多玩家最为关心的就是这家软件大厂了！

苍 好啊，但在此之前，我有一个问题想问三位：你觉得《DOA》这样的游戏在新一轮主机大战中，会起到什么样的作用，作用的程度如何呢？

梵 我觉得《DOA4》并不能体现X360真正的机能，只能说是哗众取宠。而且要不是奶牛当道，这游戏毫无竞争力！

业 我同意梵天的看法。XBOX时期，并没有强

力日式软件商和优秀制作人加入，才会如此！至于接下来这次，该系列不会再有原先的地位了！靠色情擦边球的文化作品从来都不会成为主流，不管游戏、电影还是其他什么东西。

电 《DOA3》是XBOX在日本普及的最重要砝码，但是X360的话，《DOA4》无疑已经把这个职责拱手让给了《蓝龙》！

苍 嗯……看来大家对"奶牛格斗"的前景都不看好，那么我们就拭目以待，看这个系列到底能有怎样的发展吧！

梵 我也有一个问题要问！《灵魂能力2》的XBOX版和《DOA3》相比的话，大家觉得那个更强些呢？

苍 至于这个问题呢，出发点不同的玩家，回答绝对是两样的！真正格斗游戏的爱好者会说《灵魂能力2》强，而且强太多了！普通玩家可能会说后者看起来画面养眼些。

梵 FTG的要点在于格斗，不是暴露和色情！

业 三级片虽然有不少人喜欢，但不会成为主流并打压正统题材是不？我觉得"《DOA》系列"和TECMO的成功只是特定形势下的现象。

梵 不是特定形势，而是玩家人群组成的原因造成的吧？

业 嗯，梵天MM这个说法有道理，可能确实和玩家年龄结构和组成有关。如果市场以女玩家为主，那会有"公牛格斗"这样的游戏出现吧，呵呵！

SE——RPG大厂的光荣与梦想

苍 汗……不敢想象了。

好了，关于这个富有争议的厂商讨论到此为止，开始谈SQUARE ENIX（以下简称SE）吧！那么谁先来表达一下看法？电童？

电 这次SE选择了全平台发展。虽然说是全平台，但参入各个平台的力度还是有差别的。

PS3拿出了"《最终幻想》系列"的正统续作，NGC拿出了《最终幻想 水晶编年史》的续作，而X360则推出《最终幻想XI》的加强版。

苍 嗯，这次SE的全平台战略的特点很明显。

梵 呵呵，区别很明显嘛！"《最终幻想》系列"死忠满地，《最终幻想 水晶编年史》评价一般，《最终幻想XI》普及率不高。

电 我们先来看看这三款游戏的地位。

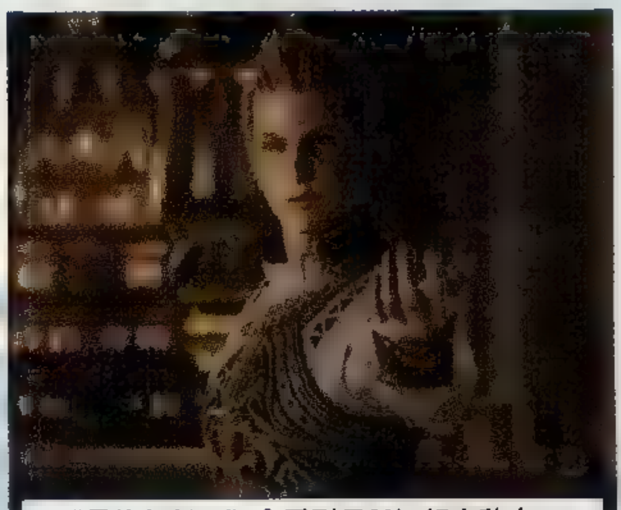
NGC上的《最终幻想 水晶编年史》基本上可以说是一款相当失败的作品，包括我在内的很多SE拥趸对该作的评价都相当不好。不仅游戏流程沉闷，手感也不好，要不是带上《最终幻想》这个招牌，绝对不会卖到30多万！

苍 就是说，其实SE对任天堂还是一个敷衍策略，这个似乎和KONAMI与任天堂合作开发《潜龙谍影 孪蛇》走的路子差不多。

电 XBOX版的《最终幻想XI》在画面上得到了大幅度进化，而且《最终幻想XI》的热潮在日本经久不衰，据说新的资料碟也正在开发中。

梵 《最终幻想XI》貌似看上了XBOX LIVE的成熟网络。

业 显然"《最终幻想》系列"的重头应该还是在PS3上，给其他两家主机的都是系列的衍生作品。



▲《最终幻想XII》令系列FANs望穿秋水……

电 没错！而且从现在SE的计划来看，在PS2上它还有两款超大作有待出手，一款是《最终幻想Ⅻ》，还有一款是《王国之心Ⅱ》。

业 嗯，两款我都非常期待啊！

梵 倍受瞩目的两款超大作，《王国之心Ⅱ》我都等得不耐烦了。

苍 是啊，两个都是票房和口碑俱佳的系列。虽然《王国之心》系列对小苍本人吸引力不高，但不得不承认作品素质很强！

电 这次的《王国之心Ⅱ》中，花木兰的配音都是中文的，非常强！

业 那个原来真的是中文配音啊，我还以为是后期加上去的，难道那个男主角是成龙配的？

电 听声音似乎是。

业 看来台湾和大陆市场在慢慢地得到重视。

电 其实也不算重视吧，应该是想保留角色形象的原汁原味，比如《铁拳5》就是例子。

苍 不管怎么说，这些都是诚意的表现！不过似乎微软更狠。据说X360游戏将全部支持中文……

电 就像微软宣布PS3什么时候出《光环3》就什么时候出一样，X360在日本发售时，SE很有可能会在同期推出其中一款来帮助SONY镇压X360，不知各位的看法如何。

苍 其实在日本市场，“《光环》系列”的影响力还是一般。

电 对，很一般，在日本各大论坛很少看到“《光环》系列”的讨论。

苍 而在世界范围内，《光环3》和SE的两款大作吸引的用户群不一样。所以，我觉得这一策略的有效性还是值得商榷的。

梵 对一个游戏厂商而言，不会明显表示偏向哪边，他们希望的是两边都摆平，两家都能有良好的合作，这样大家都发财！

苍 梵天所说的其实是软件厂商争取话语权的王道做法。

业 关于软件厂商如何处理与硬件厂商的关系，从而掌握更多话语权的问题，其实当初SONY和SQUARE是利益共同体，所以会帮助SONY用自己软件抵御微软的进攻。还有PSP上利用SE的软件和电影来与NDS在掌机领域进行竞争。

但现在据说SE和SONY之间的关系已经比较微妙，至少合并后不想再做主机的附庸，而是想逐步壮大自己的势力！所以说，市场策略也许和PS，PS2时期的一边倒不同，不用为了紧密结合的共同利益照顾SONY，而是推行多平台策略让自己的利益最大化！

时期不一样，可能商业策略不一样，所以很难说SE会用自己的作品帮SONY来抵御微软的软件攻势。

电 其实在这个合并盛行的年代，SE的压力也不小。

苍 这些其实都在一个侧面说明了SE作为软件商，地位还是举足轻重的！

其实不做某主机的附庸，这样的软件商才是能真正能够掌握自己命运的！虽然短时间内可能会举步为艰，比如声称《生化4》将只在GC推出时候的老卡。

我其实更看重多平台战略后，软件厂商在行业内的地位提升方面的意义。

电 多平台的话，老卡可以说是最有诚意的一个厂商了，因为他是根据什么硬件来推出什么游戏。

苍 没错！不过看起来SE的情况特殊些，该厂的作品多被作为战略筹码了。

业 毕竟SE和制作“《光环》系列”的那个小组地位是不一样的，不是附属地位，所以的确很难说啊！

苍 呵呵！总之，商场如战场，没有永远的朋友，只有永远的利益，这才是真理！

电 嗯，既然SE现在已经宣布了“《最终幻想》系列”的正统续作将会在PS3上推出，那么我们就慢慢期待好了！

另外，从今年开始，SE宣布将会每月一款主打作品，从目前的发售情况来看，除了5月的环节较薄弱外，其他各月的主打软件还是获得了很好的市场反应。此外在大力推广新品牌如《CODE AGE》的同时，SE也在继续挖回过去的经典，比如说《浪漫沙加 吟游诗人之歌》。

业 但据说“《沙加》系列”的制作人河津秋敏在社内的地位非常微妙。

电 这款游戏我们完全可以看做是SE为了重新树立《沙加》标准的一款作品。

因为之前《无尽沙加》的评价实在是过于糟糕了，所以在人们对这次的续作不看好的情况下，《浪漫沙加 吟游诗人之歌》反倒在推出后意外地得到了一致好评。

苍 对比T·RPG方式操作的前作，本作的确是好得多了。

电 目前，《浪漫沙加 吟游诗人之歌》的销量已经达到了45万，已经超过了之前的《无尽沙加》，因此可以说本作是非常成功的。

苍 相信，制作人地位微妙的原因是因为前作，目前的情况应该是逐渐翻身了吧？相比被强迫退休的坂口，他的境遇要好多了。

业 其实，说来河津是T·RPG的爱好者。

苍 所以说如果制作人太过于追逐自己的东西，会影响到作品的受众面。

业 不过我个人认为“《沙加》系列”优秀的系统是最大的亮点，这个确实是得益于T·RPG，或许是真的会去欣赏《无尽沙加》的人不多。特别是在当时强调画面的情况下推出弱化画面因素的作品是很大的错误，另外一方面，也和“《沙加》系列”不被重视，没有多少资金投入有关。

电 其实SQUARE近几年很多游戏都是由河津在搞。WSC的游戏几乎都是他在主持大局，NGC的《最终幻想 水晶编年史》，以及现在炒得轰轰烈烈的《CODE AGE》，都是河津啊！但与此同时，SQUARE的人才流失现象又相当严重……

不过现在SE合并后，接过了原来一些ENIX代理的游戏，这倒还不错。

现在基本上就是SQUARE方面主要负责自己开发（诸如《最终幻想》系列等），ENIX那边还多是代理发行（如《龙背上的骑兵》系列）。再加上ENIX的动漫支持（《钢之炼金术师》《我的主人》等）。

总之，前景还不错！

苍 看来电童对SE的发展充满信心啊！

电 说真的，大家看好《最终幻想Ⅻ》吗？

业 我非常看好啊！我对战斗系统期待得快疯了，终于不是敌我站两排了！

梵 《最终幻想Ⅻ》就算游戏真的不好玩，死忠FANS们还是会必入手的。

苍 我的感觉是如果系统太独特了，会流失FANs的。电童怎么看呢？

电 战斗系统现在应该在进行大改动吧，正式游戏中的系统是不是这样现在其实还非常难说。要不然也不会这么久都没有一点新的战斗画面放出。

业 松野泰己主持制作应该在战斗系统中加入各种策略性要素吧？

苍 我其实还是希望不要做得跟A·RPG或者S·RPG那样。毕竟这个是真·主流RPG啊！

梵 这次的《荒野兵器4》就是因为战斗方式大变，结果遭到不少批评。玩家心中最好的还是3代以前的作品。

电 我也是，还是不要做得太过另类的好。《荒野兵器4》虽然还是吸引了一些新玩家，但另外一批老玩家望而却步，使得最终成绩是原地踏步。

至于《最终幻想Ⅻ》的战斗系统到底如何，很快举行的SEX PARTY上应该可以看到了，如果到时SE再拿不出东西，那就说不过去了。

业 我认为新的战斗系统会有很大研究的空间啊，越研究就越好玩的，这就是来自系统的乐趣，当初我在《最终幻想Ⅶ》中配魔石，留下了很美好的回忆。

苍 但要知道整体构架上的改变，与细节的调整，两者的意义还是不同啊！

电 其实该系列每一代的系统都有很大的改变……

梵 《最终幻想Ⅹ》的晶球盘系统就是伟大的改进吧！

业 呵呵，我希望战斗系统还是应该有整体改变吧，或许我的看法另类了点。不过我觉得“《最终幻想》系列”在越来越强调剧情和画面的同时在不断地弱化自己的系统，本来我想看见《最终幻想Ⅻ》巨大的系统革新能带来很大的新意和乐趣的。

电 系统的弱化谈不上，就我个人而言，我认为最近几代作品的系统都很强（除了《最终幻想 水晶编年史》），甚至《最终幻想Ⅹ-2》我都玩得不亦乐乎，游戏时间在150小时以上！

业 但战斗系统上没有整体意义上的革新，都是敌我站两排……

梵 这应该是多数主流RPG的基本特征吧？

业 我希望看到角色能够自由走位，选择地形等等。

苍 我的看法是，如果想考虑实战因素，不如干脆做成ACT！

梵 除非引入《传说》系列的线性战斗系统，或者手动控制战斗，像《星之海洋》那样，又如《凡人物语》那样的时间模式和手动战斗。

电 已经约定俗成玩家都接受的东西，并不一定要发生变化的。

业 不过我所希望看到的这种战斗系统在当红的网络游戏《魔兽世界》中找到了。

苍 类似A·RPG的战斗方式……或许会是普通RPG的一个趋势吧，但这个趋势的发展会比较慢。不过最后还是看厂商的想法，我也觉得已经约定俗成的作为系列标志存在的东西，不必做太大变化。

电 A·RPG永远也代替不了RPG……

业 我倒觉得没有必要那么清晰地区分A·RPG和RPG。其实大家所说的变化的是个细节调整问题，我觉得之前“《最终幻想》系列”的变化太小，没有牵涉到战斗系统和切换遇敌等核心问题。而电童认为这个是《最终幻想》的传统，没有必要变化和革新对吧？

苍 革新是趋势，其实这个是所谓的“融合趋势”。目前软件类型之间的借鉴融合太常见了！

梵 对，比如《寄生前夜》，虽然有成长要素，但是更接近AVG。

电 怎么说呢，关键是考虑到作为系列作品的继承性吧！

比如“《勇者斗恶龙》系列”，每作的系统大体上都没有什么变化，这次的《勇者斗恶龙Ⅷ》虽然战斗时可以看到我方，但是本质上依然和原来是一样的，如果变太多的话，玩家反而不会接受这样的《勇者斗恶龙》了。

业 但假如RPG真的是强调所谓角色扮演，就应该越来越真实地模仿现实世界中的攻击方式，而不是硬性地规定敌我站两排并强调“我这个是传统”！

苍 还是那句话，如果试图尽量多地考虑真实战斗的因素，纯即时的ACT方式是不二选择。

业 ACT才不是真实战斗呢！真正战斗中人物能跳那么高，做那么高频率的攻击吗？

苍 我的意思是角色的战斗能力既定的前提下，用ACT的处理方式来表现。既然你强调战斗的自由，我们就彻底自由。

其实写实风格的ACT战斗方式在准RPG游戏中也非常多见，比如“《莎木》系列”的战斗——真正的拳法格斗，基本没有什么夸张。

业 嗯，总之我是革新派，所以我希望变化大一点好！

苍 话说回来，《最终幻想Ⅻ》的战斗系统究竟会向什么方向发展，还是要厂商自己来说话！咱们还是静静期待吧！

不如我们聊一下SE的另一镇社超大作“《勇者斗恶龙》系列”吧！

电 我注意到《勇者斗恶龙》品牌正在试图加大国际化发展的力度。这次《勇者斗恶龙Ⅷ》的美版似乎加入了配音，在菜单画面中也加入了人物头像，完全是在迎合美国玩家。不过从E3的反应来看，似乎买账的老美并不多。不过我们也可以把这次美版的加入语音看作是《勇者斗恶龙》今后求变的一个契机！

业 嗯，“《勇者斗恶龙》系列”看来是要走向世界了。不过《勇者斗恶龙》我倒不希望有语音，呵呵，感觉会很别扭！

苍 这个事实说明SE在求新求变，不管是在游戏内容上还是发展战略上。

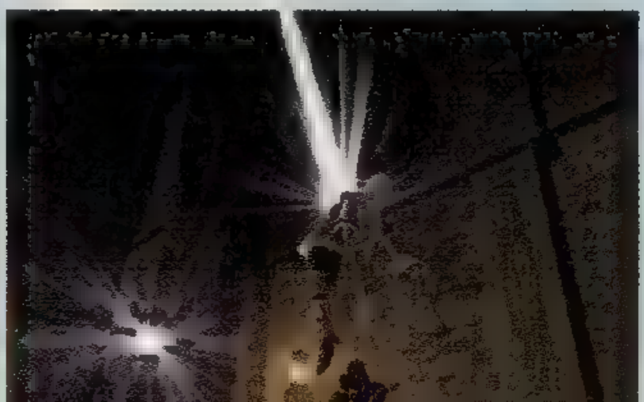
电 对，SQUARE和ENIX合并后，在很大程度上带动了ENIX一方的求变。

苍 其实说实在话，我对“《勇者斗恶龙》系列”在日本的恐怖影响力表示不解，正如星战文化在美国的影响力，这些都是很难单纯用作品素质来解释的。

电 这个问题很早就讨论过了，应该是一种情结吧！

苍 所以，其实正如你刚才谈到的那样，两社合并后，安于“《勇者斗恶龙》情节”创造的恐怖销量的ENIX方面也开始在游戏素质上下大功夫了。这个是一个很好的趋势，否则“《勇者斗恶龙》系列”在日本海外市场的局面仍旧难以打开！

梵天MM半天没有发表看法了，谈谈目前对SE的看法吧！



梵 SQUARE的作品向来是大投入、大场面。但是SQUARE和ENIX合并后，好的没学，坏的倒学会了，老是跳票。这点我挺不满的。

不过SE的游戏素质基本上还都是很有保证的，比如最近刚出的《龙背上的骑兵2》就很不错！

苍 嗯，那就具体说说吧！

梵 神作！无论是画面素质还是剧本背景，都无可挑剔。艾莉斯这个女人的出现让剧本很有可看性啊……

苍 哦，有那么强吗？看来似乎有必要好好体验一下啦！那手感呢？

梵 手感显然一般，缺乏ACT强调的打击感。但是用“《无双》系列”的打击感和“《铁甲飞龙》系列”的空战来对比本作的做法是不对的。《龙背上的骑兵2》强在世界观、剧情的设计上。

苍 不过通过尝试本作并对比前作，我发现作品在地面战的手感上有一定的提高，而空中战依然保持了不错的素质。这个系列在游戏类型融合方面的意义还是比较大的！

梵 所以说《龙背上的骑兵2》是“神作”嘛！建议大伙都试试吧！

电 我还没怎么玩，角马那小子已经四周目通关了……

任天堂——执着的老铺，何去何从？

苍 提到XBOX自然会想到TECMO，而说起PS系家族，又少不了SE。这两家都讨论得差不多了，不如我们就聊聊任天堂的软件吧！各位觉得怎样呢？

梵 偶、偶不是“任饭”……对任氏的大部分游戏了解不多，关键是可能是年龄问题吧！但是“《塞尔达》系列”是肯定要玩的。

苍 哦？那就谈谈“《塞尔达》系列”吧！

梵 解迷、小机关、动作要素、成长——《塞尔达》全部都有！

苍 就是说，从“游戏是否好玩”这一角度看，该系列对梵天还是有很大的吸引力的。

梵 没错，“《塞尔达》系列”是我差不多每作必玩的少数任氏游戏！游戏中有非常值得研究的游戏内容，比如里面的关卡，同时动作要素和道具配合也非常讲究。

在本次最新公布的新作中，战斗画面大家都看过了，自由度颇高！

苍 对，我非常看好所谓的“马战”。我觉得很有趣！

梵 此外，我和林克一样，也是左撇子……

苍 汗，原来这样也可以成为喜欢的理由啊！

梵 不过宣传影像中新作的画面貌似不太好。

苍 毕竟是次时代游戏画面狂轰滥炸的间隙看到的GC画面。

业 新作的自由度高，呵呵，举双手赞成！

我最烦卡关了，之前的“《塞尔达》系列”游戏又是让我感觉卡关最厉害的游戏，有时候要想好久才能解开迷题可能真的不适合我这种急性子。

梵 不过我觉得这个正是“《塞尔达》系列”拥有的一种AVG中才有的解谜乐趣。

但关于次时代软件策略方面，现在任氏根本没说过任何会出在革命上的游戏，所以实在是不明朗啊！

苍 《银河战士》貌似会在革命上有新作推出。

梵 对比“《银河战士》系列”和“《洛克人》系列”，我还是更喜欢《洛克人》那样的！

电 而且使用革命的下载功能来玩以前的游戏，每个游戏都是要收费的……

业 真不厚道啊！

苍 其实可以预料，如果不出意外，《马里奥》和《塞尔达》等都会在革命上出！

业 这个，似乎是废话……

苍 如果真的出了意外，革命失败的话呢？就跟当初的那款非常具有超前理念的立体眼镜主机那样。失败的话，自然是没有《马里奥》可以玩了。

梵 说到失败，从三上真司宣布GC独占大作到后期不得不移植就已经说明GC是完败！

苍 这么说，梵天依然不看好同样作为任氏主机的革命在软件方面的前景吧？

梵 是的。《生化4》说白了就是完全为移植PS2而准备的！《生化1》的重制版和《生化0》因为做的时候没想到会这么惨，所以想移植也移植不了了。

苍 这个结论有些武断了吧？《生化4》的移植应该是后来由CAPCOM的高层决定的吧？而且三上那个进行作品开发的小组不负责移植。

梵 三上内分泌失调了嘛……老卡入不敷出，没办法！

苍 汗，那么关于任氏在次时代的软件策略，电童怎么看呢？

电 正如刚才所说，革命的软件阵容其实到现在为止还不是非常明朗，除了SE宣布的《最终幻想 水晶编年史》续作外，其他厂商似乎都仅仅是“尚在开发中……”，不过从SE这样具有代表性的厂商来看，基本上已经可以窥视到其他厂商的态度了。

业 应该说第三方很少会拿主流作品出来了吧，本来就不会得到“任饭”们的重视，做了也没人看好，不如敷衍一下。

梵 根据不少日方杂志的统计，软件成绩方面后发的XBOX已经逐渐赶超GC了。

苍 恩，看来这个还是比较说明问题的！

梵 全平台游戏中GC上的销量往往是最少的。

苍 不过似乎《灵魂能力2》是特例吧？那个据说GC版在日本卖得最好。

梵 因为有林克在！

苍 也佐证了“《塞尔达》系列”的影响力。

另外，通过统计数字我们看到，GC平台上，第三方软件疲软已经是不争的事实了。

梵 不少任氏游戏都有一种怪异的感觉，就是用来消遣的。而且在任氏的游戏中，对应低年龄层玩家的游戏占大部分，对应成年消费者的游戏就非常少。

业 任氏作品的特点就是强调游戏本身的乐趣，但对于我这个年龄段的玩家来说，已经习惯从游戏中获得很多其他方面的享受，比如音乐、CG动画、人物塑造和剧情，世界观设定等等。至于操纵角色怎么跳，在哪里跳，我真的不感兴趣，就算我跳得好我也不见得就有成就感。

苍 就是说，对于高年龄层消费者任氏关注不够。

梵 “《口袋妖怪》系列”总能热卖。

苍 这是一个典型的儿童向产品系列。总之，这一切都是任氏以及该社制作人对游戏的理解造成的吧！

业 说起“《塞尔达》系列”，我觉得通关过程中被卡住的感觉很难受，有时候要卡好久才会偶然想到解决办法，这让人很郁闷。

相比之下，倒还是喜欢《GTA》那样可以自由自在在游戏世界中穿行的游戏！

苍 天兄对这样的关卡设计表示否定？

业 嗯，我不喜欢死板的关卡设定。

苍 《GTA》的任务制模式现在已经成为一种新的流行模式了！

业 任务制我比较喜欢吧！面对那种硬性关卡设定的游戏我真的不行，一卡就浑身难受。所以，很期待“《塞尔达》新作”能够有新的突破！

苍 基本上，可以看出本次对谈的诸位，对任氏的游戏理念在很多方面都表示不认同。不过毕竟作为在电视游戏领域拥有举足轻重地位的老铺，任氏的一举一动还是受到广大玩家的密切关注的。虽然目前革命本身仍然迷雾重重，不过还是真心期待这次任氏的新主机能够名副其实，带给玩家“革命”性的游戏新体验！

CAPCOM——两个卡饭有话要说

梵 既然这次我们谈论的对象是软件厂商，我想说还是最喜欢CAPCOM！

电 《战国BASARA》人设超强！不过说起来老卡的作品我还是最喜欢“《逆转裁判》系列”。

苍 老卡最拿手的还应该是ACT类型的吧……

电 虽然我玩动作游戏不是很多，但还是非常喜欢CAPCOM，因为老卡的人设真的很强，更强的是虽然他有很多画师，但画出来的整体风格却能让人一看就知道这是CAPCOM的作品。

梵 在动作游戏的造诣上，虽然SEGA算远祖，但在真正ACT游戏的制作上，老卡的游戏更能体现良好的操作感，同时尽量避免ACT中的通病——视点问题。此外CAPCOM的游戏，将美式和日式风格结合得比较好！比如“《生化危机》系列”、“《恶魔猎人》系列”，还有刚刚提到的不输“《银河战士》系列”的“《洛克人》系列”！

苍 老卡做到了将美式的爽快与日式的细腻融为一体！

梵 没错，吸取美式游戏的爽快风格，同时结合日式游戏中注意的细节问题，比如角色、画面、音乐等等。

苍 那么，你觉得在这个主机换代时期老卡会有怎样的作为呢？结合新游戏谈一下吧！

梵 稻船敬二不是已经在X360上做《DEAD RISING》了吗？虽然貌似和《生化危机》雷同的创意，但我希望这个游戏能充分使用XBOX的网络优势，不再局限于单纯的8人以内进行网络游戏。

苍 相信借助XBOX LIVE的威力，该作品还是会有不错的表现的。满屏幕的丧尸实在震撼！

梵 游戏中的暴力美学是CAPCOM带头的！

苍 呵呵，这个没错，游戏领域能把暴力与美结合起来的，其实不多，老卡算一个！

梵 现在双枪和巨剑，已经成了耍酷的代名词了！

苍 所以说老卡拿《恶魔猎人4》来为PS3打头阵，也不是没有道理的啊！

梵 还有很多ACT游戏（尤其是美式游戏）中普遍存在视点问题，但是CAPCOM的ACT基本没什么视点很晃的现象，即便不是强制追尾那种，也不会让玩家有需要长期手动换视点的情况。

苍 这个就是日式游戏在细节把握上的细腻性，这个其实是很考察开发人员的功力的！

梵 更值得一提的是“《生化危机》系列”创造了恐怖游戏的新境界。

苍 没错，不过一直以来都是“创意功夫”来打天下的老卡，近年来也开始借鉴别厂的成功经验了。比如《战国BASARA》。

梵 评价老卡不能说创意，而是那种实实在在、爽快淋漓的手感！

苍 其实我所说的这个“创意”正是目前老卡逐渐在丢失的东西。想当初《街头霸王》、《生化》都是为一个新类型奠定标准的，最近就很少了。这个应该就是一个老厂的无奈了。

梵 老卡近几次创意都失败了，“舞蹈美学”的《PN.03》被说成是影响市容的大妈……

苍 所以说，老卡最近元气都没有真正恢复。

电 其实CAPCOM近年推出的不少游戏都获得了相当高的评价，但在市场上却不讨巧。比如之前的“《铁骑》系列”和最近的《杀手7》，《杀手7》PS2版的日版销量首周才1万多，GC版就更不用说了。

苍 说起来还是很无奈的，当年震撼登场的GC五连发，如今一个个……

业 不过上财年根据财务报表显示，CAPCOM已经摆脱了连续数年的赤字局面，实现了赢利。这个对各位卡饭来说应该算是一个好消息吧！

梵 呵呵，希望老卡能够真正走出低谷吧！

苍 是啊，老卡带给我们太多的欢乐和美好回忆，真心期待这家大厂能够重振雄风！

电 我比较期待“《逆转裁判》系列”能够有更好的发展！

苍 关于软件方面的讨论，基本上我们算是以点带面地泛泛地谈了一下，不过苍刃个人还是有不小的收获！不知道各位感觉怎样？

梵 和大家聊游戏很开心！

业 我也觉得这是一次很有趣的谈话！不仅和大家交流了看法，同时理清了自己在不少问题上的思路。

电 呵呵，今天被苍刃拉了壮丁，我要他请吃饭，哈哈！

苍 汗……

那么本次对谈圆满结束，真心向各位说：感谢参与本次对谈，谢谢！

——THE END——

北京 DevilChen

▲一幅专业水准的插画，作者是久违的DveilChen玩友。作品的构图视觉冲击力十足，而造型方面也显得非常成熟。配色和光影表现显示了作者对色彩运用的高超水平。另外，气氛营造也是作品的看点，在黑色背景中熊熊燃烧的大火，肃杀中弥漫着喧嚣，战场的感觉跃然纸上！

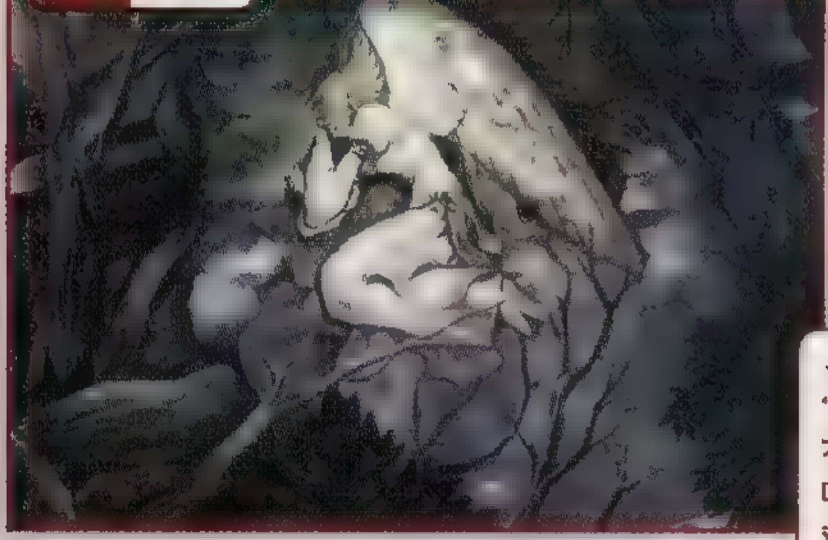
广州 C.Tommy

◀《王国之心II》的同人作品。想必C.Tommy玩友正在翘首期盼这款大作的登场吧！作品的亮点在于独具匠心的构图，冲着大家扮鬼脸的主角索拉出现在钥匙孔中显得更为顽皮可爱啊！

武汉 俞翔

▲俞翔玩友是我们G画廊的老朋友了，而他的作品也因细腻的质感表现和精致的细节处理而广受读者好评。这次的真田幸村也承袭了作者一直以来的优点。但人物动态和比例上的一些老毛病，似乎依然存在，希望作者能够逐步改进！

上海 DYKC



◀《火炎之纹章 苍炎之轨迹》在"火纹"FANs中引起了强烈反响，不少玩友投来了相关同人作品。DYKC玩友的这幅作品取材自游戏中的动画。作者上色技法还不错，不过最让小苍佩服的是本作品居然是把杂志上的图片"临摹放大"的……

◀虽然画面上的主体人物静御前小姐采用的是主流少女画风，但别具一格的仿国画装裱效果，再加上隶书题字及落款印章使整幅作品洋溢着浓郁的传统气息。可以说是一幅非常有特色的作品！

重庆 邓鹏程

本期杂志出刊期间正好赶上"搬家"，因此G画廊的制作多少受到一些影响，各位经常投稿的玩友可能发现久久收不到我的回信。在此小苍向大家谢罪，等逐步稳定下来后，我会安心地坐在电脑前回信给广大热心支持G画廊的玩友们的！OURSHOP本期是我们的新美编LEONA的个人秀，对这位"摇滚女孩"感兴趣的朋友别忘了关注一下！

有意于向"G画廊"投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄"广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）"，注意在信封上标明"G画廊"收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱"gamewind@vip.163.com"。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

NO.10
摇滚女孩
(续篇)
南京 酸草莓
好迷人……
不是吧，你不是刚刚对 JESSICA 表白过吗？怎么这么快就……
人家 JESSICA 自己都说了，接替她的MM会很适合我的，要知道她们姐妹可是有预知能力的魔法师哦！
你小子就找借口吧！想追人家就直说，兄弟们能帮忙的，一定不辞劳苦，帮忙到底！
是啊，上次收了你的靓模型，结果最后事情没成，心里挺过意不去的！
呵呵，我正好有事情问二位呢如何向不甚熟悉的 MM 表达心意啊？
我觉得还是应该先互相了解一下吧，否则你们是否谈得来都不知道，那太盲目了！
没那么复杂吧，要不就邀她看电影吧，俩人没话说的话就看片子，既可以在轻松的环境中了解对方也能避免尴尬场面！
嗯，角马的主意我想试试，最近是暑期，似乎有不少适合我们的片子可以看呢！不过在此之前还是找机会认识一下她吧！二位……
那就简单了，找她排版就是咯！
某个周五……
LEONA，有一篇稿子想找你排版，不知道……
文本拿来吧，告诉我游戏的世界观背景、题材、风格，其他就是我的事情啦，搞定后你来看！
啊？这样啊……
行了兄弟，LEONA 很直爽的，有什么话直说，你就别拐弯抹角的啦！
下班后我想请你看电影！不知道是否……
没问题啊，周末嘛！
下班后，电影院
《头文字 D》，动漫改编的哦，怎样？
唉——不够猛啊！不如我带你去一个好玩的地方！
这里有真正的震撼！
CHECK IT OUT!
放松啦！
这地方适合我们来吗？
一会儿有好看的！

朋友们，久等啦！
Baby maybe someday, Don' t you cry,Don' t you ever cry,Don' t you cry Tonight!
Don' t you cry Tonight!
……
我觉得其实……
咦，人呢？LEONA？
!?
buddy you're a boy make a big noise playin' in the street gonna be a big man some day!you got mud on yo' face,you big disgrace kickin' your can all over the place!
WE WILL WE WILL ROCK YOU!
我们今晚的
特邀嘉宾是
LEONA小姐！
WE WILL, WE WILL ROCK YOU!
摇滚女孩 LEONA 登场！
今后请多指教！
LEONA，我爱你！
敢亵渎我们的女王
这是哪里来的野小子！？
小子，认命吧！
救命啊！
THE END

SUGAR SUGAR RUNE

作品简介

安野モヨコ先生原作的魔法爱情动画作品《SUGAR SUGAR RUNE（蜜糖诗歌）》，现已定于7月2日开始逢星期六晚在日本电视上播放。故事讲述主角苏戈娜与芭莉娜一方面是好朋友，另一方面却是魔界女王候补的对手，看谁能够收集最多人类的"心（对自己的思念的结晶）"。由于两位主角的性格各有不同，所以她们与故事中各人物之间经常发生有趣的事情，最后竞赛的结果是怎样的呢？

STAFF

原作：安野モヨコ　人物设计：大竹纪子
监督：ユキヒロマツシタ　动画制作：ぴえろ
系列构成：吉田玲子

银发之AGITO

作品简介

擅于制作数码动画的GONZO公司，最近着手炮制首部剧场原创动画《银发之AGITO》，暂时预算完成品在2006年正月在日本公映。本作运用了最尖端的数码影像技术，将少年与少女的成长历程完美地展现出来。

AGITO

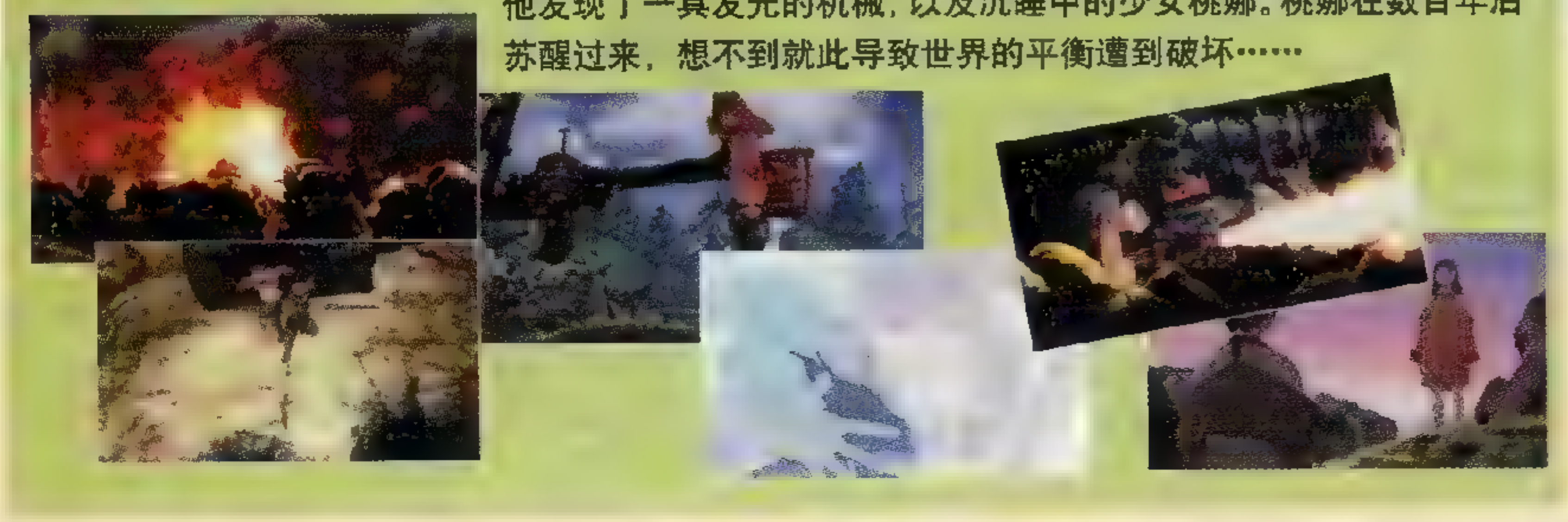
桃娜

STAFF

监督：杉山庆一
原案：饭田马之介
人物设计：绪方刚志
机械设计：安藤贤司、前田真宏

故事概要

舞台是现今300年后的未来，那时文明已经崩溃，世界分隔成森林与荒废土地，而森林被拥有思想的植物所支配着。在森林附近的中立都市里生活的少年"AGITO"，偶尔进入了禁地"泉之底"，在该处他发现了一具发光的机械，以及沉睡中的少女桃娜。桃娜在数百年后苏醒过来，想不到就此导致世界的平衡遭到破坏……



地狱少女

作品简介

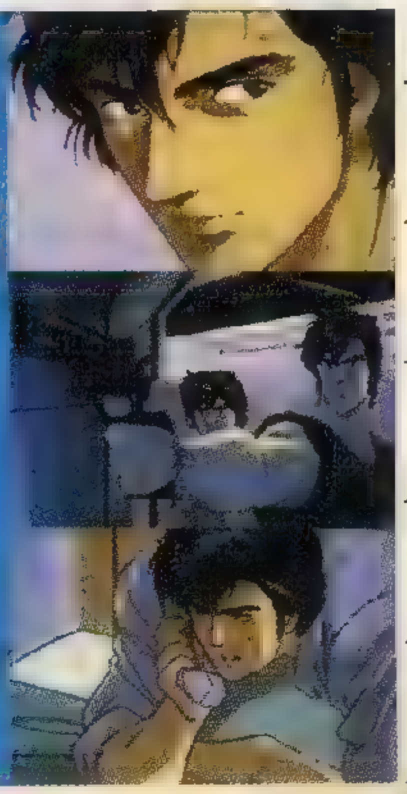
传说"地狱通信"只会在深夜零时存取，假如将怨恨写上，不久"地狱少女"便会出现，把憎恨的对象送到地狱去……在月刊《なかよし》连载中的人气漫画作品《地狱少女》，其动画化计划正在进行中。主角是名叫阎魔爱的少女，只知道她与婆婆一起生活，有关其出身或年龄等全部不明。阎魔爱与写在"地狱通信"时的怨恨会产生共鸣，随即变身成"地狱少女"。

STAFF

原案：わたなべひろし　音乐：高梨康治
人物设计：冈真里子　动画制作：スタジオディーン

城市猎人 COMPLETE DVD BOX

- 2005年8月31日发售
- 全31张光盘
- TV系列140话+TV SPECIAL+剧场版3集
- 售价10500日元
- 豪华特典：100页的动画设定集／寒羽良和牧村香的模型



读编漫话

换了新的办公环境的店长的话

在这炎热而又忙碌的一个月中，编辑部的头等大事就是"搬迁"！从原来狭小的写字楼里搬到了公寓级自制办公环境中，新的办公环境干净整洁而且相当通风，以前店长在空调房间中工作太久就会头晕的毛病也得到了改善，可以更集中精神地为杂志的内容而倾尽全力了！其他小编虽然也有少许的不适应，但整体还是感觉满意的，只不过办公桌的摆放位置与以往大不相同，以前一般午饭之后定时举行的格斗游戏大比拼变得冷清且不定时了，实在也算是一种遗憾吧。

细心留意本刊攻略的读者，近期会发现攻略部分多由GW的小编亲自操刀编写，许多中肯的读者意见是促使小编们飞速成长的关键因素，不仅攻略质量提高了，而且在完成时间方面也相应缩减了一些。总之，店长很欣喜地看到了这种进步。以后各位读者的糖衣炮弹可千万别省着啊，小编们最喜欢干的事情就是顶着猛烈的"炮火"向前冲！因为做杂志就像打仗一样，战斗最激烈的地方就是最重要的阵地，也是决定整场战役最关键的地方，在这里拼争，不冒着"枪林弹雨"的风险发起进攻的话，怎能取得最终的胜利呢？而喜欢《GAME WEEKLY》原刊攻略的读者也不用担心，所有的精华攻略我们都保留着呢。店长最近看到有读者说7A上的《NAMCO × CAPCOM》为什么不使用《GAMEWEEKLY》原刊攻略，而让角马来制作。实情是《GAME WEEKLY》对于《NAMCO × CAPCOM》这款游戏只有一页的上手系统介绍，根本就没有攻略，我们去哪里变出《GAMEWEEKLY》原刊攻略呢？店长可以很负责任地告诉大家，GW的小编一样拥有过人的游戏才能与丰富的攻略编辑经验，水平与电玩太郎先生率领的《GAME WEEKLY》旗鼓相当，而GW编辑最大的优势就是来自于全国各地，来自于普普通通的玩家群中，他们了解大陆读者的所思所想，热心于和读者之间的交流。

最后，店长想说《游戏风》招聘编辑的事情。众所周知，《游戏风》是一个年轻且充满活力的杂志，以游戏攻略见长，同时也相当注重品牌栏目的建设，并在保持实用性的前提下逐步在提升杂志的可读性。2005年是《游戏风》发展壮大的关键性一年，因此我们需要更多的新生力量的加入，如果你自认为是一位博学多才，游戏兴趣广泛，工作热情高涨的玩家，那么请认真参考一下本期刊登出来的招聘广告，并立即按照要求将资料寄给我们。机会不是时时刻刻都有，一定要努力把握啊！

店长，你们好！

似乎很久没有给杂志提意见了，但这并不代表我不关心你们了，学业忙的时候杂志也是必买的！现在终于有时间来点评一下最新期的杂志了，你们接招吧！

1.封面。黑、红、白三色的搭配很酷，文字安排的也比较合理，两者可谓相辅相成。

2.赠品。本期CD很好听的说，盘面"对半开"的设计非常好看！海报选取的是人气很高的《MGS4》，相信会受到大多数读者欢迎。

3.E3手记。在详细程度上自然无法与其他游戏杂志推出的专题相比，之后的《XBOX360 - PS3性能大比拼》一文则仅仅根据现有的资料来判断成败，虽然只是一家之说，但是那大大的"X X X胜"实在有些刺眼和武断。如果我是编辑的话，会把原文中的这些标志删去，因为这样做很可能会得罪某一方的FANS。

4.新作主打。P16与P17页的图片不是太清晰，文字量也不大，完全可以用一页解决。PSP《天诛 忍大全》的版面底色延续了去年杂志排版对黑和红的偏爱，但实际效果却显得版面很脏，令人不愿意阅读下去，个人认为深蓝色会比较好一些吧。

5.东瀛采风。8页的"塞尔达传说系列专题"实在有些多，其中主要原因是个别图片过大（P34至P37），坂口博信与小岛秀夫先生的访谈还是很有可读性的。

6.攻略。《贝维克传说》的资料与系统介绍非常详细，无奈流程部分只能下期连载了。《NAMCO × CAPCOM》的攻略尚可，而《依利斯工作室 永恒玛娜2》的攻略就不免有些简单了。另外，《星球大战前传Ⅲ 西斯的复仇》这款游戏很是简单，只要介绍系统与隐藏要素即可，两页足够了，用4页纸实在有些浪费。而令我比较欣喜的是有《SD高达G世纪DS》的攻略，这算是造福了掌机玩家。

7.其他。对于介绍"PSP模拟器"的页数有些多了，完全可以分为两期来刊登，内容还可以更详细一些。新栏目"劲激对谈"延续了以往两次的水准，提高了杂志的可读性。"非常精品推介"个人认为一页即可。

Saruman

久违的Saruman读者本次来信非常中肯，我们会将好的地方发扬下去，而不足之处我们也都通过这些意见看到了，避免下次再犯。这是一种很好的良性循环，店长希望广大读者能够踊跃发表意见，不要因为放假了而放松了自己对杂志的要求哦！

另外，关于不少读者提到的上期"游戏时刻表"问题，并不是我们将其取消了，而是因为篇幅紧张的问题在最后截稿的时候删去了，给广大读者造成了不便，店长深表歉意，本期将原样恢复。

《游戏风》诚意招聘

成就游戏杂志编辑梦想
开创游戏人生精彩之路

应聘必要条件

1. 拥有非同常人的游戏热情，并乐于将自己的想法与见解传播给其他玩家。
2. 熟练掌握各类计算机办公软件的操作，善于发表自己的意见，能够积极与他人合作。
3. 拥有自己擅长的游戏类型，并对自己喜欢的游戏有着与众不同的见解。
4. 具有相当强的文字组织能力，逻辑条理清晰，拥有一至两篇已在某家游戏杂志上发表的游戏评论或攻略。

应聘参考条件

1. 具有日语二级或英语六级以上的外语能力，翻译文章快速准确。
2. 具有钢铁一般的熬夜斗志，对自己最喜欢的游戏不进行彻底研究誓不罢休。
3. 头脑灵活，善于发掘并总结游戏中的乐趣，并能够利用轻松而有趣的语言将其组织在一起。

以上的应聘条件分为两部分——必要条件与参考条件。只要你满足必要条件，就可以向本刊投来所需资料。如果你同样具备参考条件的话，那么只要通过《游戏风》新任编辑3个月的试用期考验，就能够成为一名真正合格的游戏杂志编辑。

应聘者需提供以下资料

◆一份详细的个人简历
（重点写明擅长的游戏类型与自身特长）

◆一篇关于“我对游戏杂志的看法”的文章
（不少于5000字）

有意成为游戏杂志编辑者请将上述所需资料与详细的个人联系方式（联系电话请务必写明）一并寄至（在信封上注明“应聘”字样）：

广州市东山区金穗路42号星汇园二楼
游戏风组
邮编：510630

本次招聘有效期从即日起至2005年10月31日为止。

＃与一般人不同，店长从小就喜欢搬家，住在新家中会令店长有一种身心愉悦的感觉，相当美妙！新的环境可以刺激一个人已经麻木的神经，而搬家正好起到了这样的作用。这次的编辑部大搬迁虽然很辛苦，但新的工作环境又重新点燃起了每一位小编的斗志，店长也决心让《游戏风》这本杂志逐渐有一种“新家”的感觉，老读者会感到舒适，新读者会喜欢上它！

＃很久没有说梦话的店长最近终于犯了戒！原因是来自于一个很可怕的梦，梦的具体内容店长已经记不清楚了，但应该是属于能造成人心理恐惧的那种类型，在万般无奈的压抑之下，店长在睡梦中大喊了出来，把自己也惊醒了！好在开着空调，身上的汗不是太多，但却令自己心有余悸……第二天清早，店长去问隔壁的室友“环环”，没想到他是听到了，不过却以为是外面在打劫，店长瀑布汗。

＃买DVD现在已经成为了一笔不小的开销，但更令人发指的是有一些DVD店长是因为名气才买的，一旦买回去之后，却没有了看的激情，综合计算一下，也应该是一笔数额不小的浪费。其实玩家有时候买游戏也会存在这个问题，看游戏杂志或网上媒体对这款游戏的评价不错，最后不管自己感不感兴趣都会买下了，结果可能连放在机器里转都没转一下就封印了，实在很可惜。而更可怕的是一旦这种习惯养成之后，游戏的兴趣也会大减，因为太多玩不过来了，两败俱伤。奉劝大家也包括店长自己，珍惜已有的一切，好好利用这些资源吧！

店长の调查

1. 您感觉本期杂志最好与最差的文章分别是哪一篇？
2. 请评价一下本期几篇攻略的质量。
3. 请列举一下近期内（7月至9月）您最关注的游戏。

最新邮购信息

如邮购2005年7月A以前的《科学时代·游戏风》（目前有少量2月A、2月B、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B和7月A可供邮购）请汇款至深圳34—007信箱（邮编518034），收款人郑鸿荣。

如邮购2005年7月B以后的《科学时代·游戏风》请汇款至广州市东山区金穗路42号星汇园二楼（邮编510630），收款人原丽华。

每册9.8元（含邮费）。邮购时请务必写清楚邮购的期数和自己的详细地址与真实姓名，谢谢！

读者留言板

★我比较喜欢《游戏风》的攻略，一直比较详细（除了年初的《勇者斗恶龙Ⅷ》，简短的令人发指，还没有地图、更没有合成表），而且连载的形式是我最最喜欢的，也是我一直购买的理由。现在算来我也是老读者了，很早就开始购买《游戏风》了，看看家里那厚厚一叠的书，算是见证了《游戏风》的成长吧，感觉很好，希望《游戏风》越来越成熟，越来越被更多人所喜欢，加油啊！

梦幻茱利叶

★北京17号下午才到，你们的印刷点是在海南还是深圳啊？走水路也早该到了吧？！《TRS2》的攻略虽然只有两章，不过系统很详细，还写清楚了转职的条件，就是要全部连载完至少还要2期吧，盼啊！

likisan

店长：在杂志发运方面，的确是店长能力之外的事情了。对于有读者抱怨拿到杂志的时间太晚，我们也只能向发行部门反映一下，由他们出面去解决这个事情。店长知道看到新刊已出，但却因买不到而等待的滋味不好受，但正是因为你们的支持，杂志才可以生存下去啊！解决的最好办法是和书店老板搞好关系，让他帮你留着，这样就可以少跑路了啊。

★《MGS4》角色海报非常棒，建议以后也要保持送这种风格的海报啊！

dc128

★7A的海报与CD都不错啊，老送美女的海报就没意思了，还是酷点的好！我好想要《恶魔猎人3》的海报啊！店长大人要不要考虑一下呢？封面也不错，酷赞！

☆ DevilMayCry ☆

店长：赠送人气游戏的海报一直是GW的传统，也得到了过半数读者的热烈支持！但现在日本方面的发行商已经刻意削减了海报广告的成本，海报印刷量大减，GW通过自己的渠道能够搞到手的海报也越来越少了，每次有新海报入手，对小编们来讲都是弥足珍贵的！因为我们的原则就是要送高清晰海报、官方海报、市面上有钱也买不到的海报！《恶魔猎人3》因为已经发售了很长一段时间，我们不打算再赠送相关海报了。如果今后有新作问世，我们一定会重点考虑的。

★我刚刚才看完7A，觉得还不错，杂志整体越来越好了！不过还是希望能够出现像去年《GAME科技风》时的超大新作预告，看着爽啊！

HeavenHX

店长：“新作主打”现在已经成为了深受读者喜欢的栏目，篇幅长内容详细是其主要的优点，但也逐渐暴露出单期新作介绍少，信息量下降的问题。为了更好地解决这个问题，本期就新增了“新作快递”这一栏目，与“新作主打”的区别在于“新作快递”都是一页的，用最快的速度大容量地向读者介绍新作，基本内容是在去年的“新作狙击”的基础上进行强化的，希望大家看过之后多提宝贵意见。

编辑趣味讲座

☆《贝维克传说》二周目进行中，不过本作的二周目似乎没有任何继承或者变化，未免让人有些失望。

☆最近又公布了不少老作品的移植消息，例如《梦幻模拟战Ⅲ》、《天翔记》、《三国Ⅲ》等等，还是有些期待的。

☆PSP1.5版的破解也已经有了，近期应该会买了吧！不过2G的记忆棒还是天价……

☆今天NBA总决赛进行了最后一场比赛，结果今年还是没有能够成为逆转年……

◀ 当年的绝代双娇，然而时间的流逝是谁也挡不住的。

◇曾经很羡慕那些"SOHO"一族，而最近发生了一些事情，竟然让小苍成了准"SOHO"。说实在的，这种变化对我来说有好有坏吧！好的是工作进程几乎可以完全自主安排，这让小苍顿时觉得真正"翻身做了主人"；而坏的方面呢，离开那个完全以"游戏"为中心的环境，小苍真的有些不适应呢！

◇生活状态发生了前所未有的巨大变化，曾经想都没想到的事情发生在小苍身上。如果说是意外巧合，苍刃倒宁愿相信是所谓宿命。大概游戏玩多了，总想着人生会有些奇迹出现。但当奇迹突然降临时，竟然又不敢相信了……

◇最近偶然玩到了《源氏》的体验版。不想玩了10分钟后竟然深深地被作品独特的系统所吸引。不得不承认，制作人冈本吉起对ACT游戏类型的理解已经达到了很高的境界。相信将诸多成名ACT游戏卖点融为一体的本作发售后，定会掀起新的《源氏》热潮！

☆最近外面经常下雨，身上的衣服总是潮呼呼的非常不舒服。这种能让所有东西都长毛的天气也影响到了角马——工作的时候很没有效率，看来要想适应南方的雨季还要再花些时间。

☆《龙背上的骑兵2》确实没有让人失望，角马特别欣赏里面的音乐，无论是烘托气氛还是煽情都起到了绝佳的作用。惟一令人不满的就是它的第三个结局，居然是个大团圆——角马并不是悲观、灰暗的家伙，但总觉得《龙背上的骑兵》就应该用悲壮来形容……

☆正所谓"十年河东十年河西"，不过现在还真不知道自己是河东还是河西……

◀ 在新的《GGXX》中DIZZY被削弱了，可惜可惜。

★PSP模拟器终于支持1.5版本。目前（6月22日）完美支持的模拟器只有FC和GB模拟器，而SFC模拟器的帧数还没有达到理想的状态。但是大家看到本刊的时候估计还会有一部分游戏得到完美模拟。（目前FC模拟器不支持《赤色要塞》……除此之外暂时还没发现不支持的游戏。）

▲如果在半夜三更从抽屉里出现这样的"哆啦A梦"……

★下期期待的游戏共有《Zill O'll》、《源氏》、《OZ》和《影牢Ⅱ》，但是从其中至少要放弃2款，到底要放弃哪两款游戏呢？

★刚刚换了一个环境，一切就要重新开始，目前正在其他部门女编辑群中"痛苦"地工作着……每当下班之后在宿舍内除了自己的电话和房东的电视之外就没有可以"出人儿"的设备了，近些天又看到MASH的PSP，心里痒痒的很……不行！iQueDS一定要拿下！

★不得了不得了！虽然眼下"星战"的热潮基本已经褪去，不过看到这么个玩意儿，还真是让人兴奋。这个叫做"FX light saber"的东西就是模仿电影中激光剑所制的。不但制作得像模像样，而且就连挥舞以及碰到其他物体时竟然也会有音效声！东西好是好，但价格22050日元……

最近收到读者专门写给我的信，感谢你们的支持和厚爱！本来是要回信给你们的，但由于最近比较忙只能以后有机会给你们回了。在此回答一个问题：关于《DOA写真纪念套装》的事要让你们失望了，因为这套书在出版后没几天就卖光了，我们编辑部也是一本不剩，后来有好些读者汇款迟了而遭退款，YUNA只能向你们说声抱歉了，没帮上你们的忙。当然以后有机会我会建议店长出一些相关的东西，到时留意一下我们《游戏风》的周边特辑吧！

下期精彩内容预告

◆人气名作最速上手

樱大战V 再见吧，我所爱的人

高达 真梦奥德赛 遗失的G之传说

◆三大动作游戏攻略盛夏劲爆出击

源氏（GENJI）

影牢Ⅱ 黑暗幻觉

OZ

7月17日上市！

killer7™

DRAG-ON DRAGOON™
ドラッグオンドラグーン2
封印の紅、背徳の黒
love red, ambivalence black